PSX EXTREME

PLAYSTATION 2 ZBLIŻA SIĘ...

OPISY

DINO CRISIS 2
TONY HAWK'S 2
RAYMAN 2
CHRONO CROSS
VALKYRIE PROFILE
DAVE MIRRA BMX

RECENZJE

DUKE NUKEM
LAND OF THE BABES
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
LiberoGrande 2
SPEEDBALL 2100
SKATEBOARDING
TYCO R/C
Danger Girl
MS. PAC-MAN MAZE MADNESS
F1 Racing
WILD WILD RACING
TRACK & FIELD
beatmania
ARMORED CORE 2

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

Cena 6,80 PLN INDEX 340898 • ISSN 1429-172X

39

listopad 2000

DINO CRISIS 2

9 771429 172005 11 PSX

Pila

PSX EXTREME

Listo

Nasza okładka - Dino Crisis 2 (KONAMI)

ISSN 1429-172X INDEX 340888

ROK IV - Numer 11/2000 (39)

Wydawca
GRUPA

Adres redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 203-52-19 do 21
redakcja - www. 326
wydawnictwo - (tel./fax) www. 329

Redaktor Naczelny:
Przemysław Scierski (Mr. Sciera)

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)

Zastępcy Redaktorzy:
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Piotr Figlerowicz (Piotrek)
Mirosław Grabe (Gamera)
Norbert Konieczny (Norby)
Tomasz Kozieł (HIV)
Bartek Majowski (Kujot)
Artur Salwarowski (Mutti)
Tomasz Staron (Star)
Piotr Staroscik (ACE)
Marcin Teller (Myszaq)
Aleksander Wieczorek (Sasza)
Artur Włodarczyk (Shiva)
Maciej Żmuda-Adamski (Kali)

Współpracują:
Marcin Kosman (Kose)

Praktykanci:
Marcin Bredecki (Bredek)

Oprawa graficzna:
Andrzej Błaszczyk
Przemysław Scierski
Mariusz Wawrzyk

Materiały graficzne w dziale "Skrzynka":
Patryk Strojny "Kleju"

Automatyczna korekta tekstów :)
Tomasz Kozieł (HIV)
tel. kom. (0-606) 338282

Inspektor kontroli technicznej
Tomasz Staron (Star)

International Public Relation
Herve Levy
Phone (+33) 134 582882

Skład, łamanie
i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk
tel. kom. (0-501) 23 53 60
& Mariusz Wawrzyk (Bali)

Dział prenumeraty:
Aneta Majdura Dyżury:
wtorek od 13 do 15 , piątek od 8 do 10
tel. (0-32) 203 52 19, w. 329,
fax (0-32) 203 77 51, w. 329

Druk:
Marquard Press S.A., Katowice

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. kom. (0-602) 60 94 38

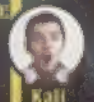
Konto bankowe:
Bank Śląski o/Katowice
10501214-2200855245

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zwielokrotniane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie uważa materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Sciera

Aju

HIV


Kali

Myszaq

Star

Loki

Norby

Gamera

Piotrek

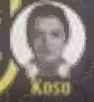
Sasza

Kujot

Shiva

Ace

Mutti


Kose

wYstępniak

czyli o wszystkim i o niczym

Ostatnio coraz więcej dzieje się w światku konsolowym. Ruszyło Nintendo, pokazując "o co chodzi jakby?", nie próżnuje też Microsoft. Bill Gates zawsze prowadził bardzo zaborczą i ogresywną politykę rynkową, a wchodząc na rynek konsolowy nie zamierza sobie bimbać. Nie ukrywajmy, że z taką kupą szmalu Microsoft jest chyba jedyną firmą na świecie, która w jakikolwiek sposób może zagrozić hegemonii SONY, co zresztą w ostatnim czasie uskutecznia. Gates pozyskał już "sympatię" ponad stu firm developerskich, włącznie z NAMCO i KONAMI (szczegóły w "CO NOWEGO?"), ma za sobą nVidię i kilku innych potentatów. Swoją drogą, ciekaw jestem, czy uda mu się "zaprzyjaźnić" ze SQUARESOFTem, które odkąd zrobiło w trąbę Nintendo, jest wierne tylko PlayStation.

Dopóty mamy w nosie poczynania Microsoft, dopóki nie ma to wpływu na pozycję PlayStation, ale w obecnej sytuacji, gdy X-box ma duże szanse zostać platformą-"matką" dla sporej części developerów, pociąga to za sobą niebezpieczeństwo konwertowania gier na PS2 (jako platformy trudniejszej w programowaniu i być może nieco słabszej). W nieciekawej sytuacji jest teraz Dreamcast, który już niedługo może okazać się sprzętem zbyt słabym w pojęciu technologicznym, a ilość sprzedanych na świecie konsol nie będzie zadowalającym bodźcem do produkcji softu przez niezależnych developerów.

Podsumowując, trzeba wyraźnie powiedzieć, że "dzieje się" nie mało w światku konsolowym i najbliższe dwa lata zadecydują o tym, kto zostanie na placu boju na świecie... i w Polsce (wiecie, o czym mowa:). A dokładnie za miesiąc miała pojawić się, oficjalnie w naszym pięknym kraju, europejska PlayStation 2, ale pojawi się nieco później, bo w grudniu. A na ile konsol możemy liczyć, skoro plotki głoszą, że w całej Europie wszystkie planowane egzemplarze są już zamówione (przedsprzedaż) i zapotrzebowanie jest trzykrotnie większe? Wszystkim osobom zainteresowanym zakupem PS2 proponuję uderzyć do prywatnych firm i sklepów, ale z tego co udało mi się wyniuchać - i w nich lista zamówień pęka w szwach. W takiej sytuacji nie będę zdziwiony jeśli cena PeeSa2 dodatkowo, sztucznie wzrośnie, zawężając jeszcze bardziej grono potencjalnych kupców (nadziane jednostki). Resztę wiary mogę jedynie tak pocieszyć, że prędzej czy później, nawet w Polsce, PlayStation 2 będzie leżało w każdym sklepie - i to za rozsądną cenę. Trzeba będzie jednak trochę poczekać...

Mr.Ściera

PS: Ktoś mi powiedział, że dłuższe "Wstępniaki" były lepsze, więc się trochę rozpisałem, ale sam nie wiem o czym, bo wypiłem kilka butelek z nazwami miast na etykietach, które przynieśli mi jacyś Czytelnicy (pozdrawiam spod mojego biurka).

Czy druga część jest lepsza od wydanej przed ponad rokiem - TIME TO KILL?

☐ o, tak!
☐ no, nie wiem!
☐ nie jestem stąd!
☐ o, nie!
☒ o co chodzi jakby?

str. 22

Piła

pad 2000

Gra Numeru!

Woooow! Czad! TONY HAWK'S PRO SKATER powraca i daje niezłego kopa wszystkim grom o podobnej tematyce, włącznie ze swoją poprzedniczką. ..... str 28

Recenzje

ANIMORPHS 56
ARMY MEN: WORLD WAR 39
BEATMANIA 54
DANGER GIRL 57
DINO CRISIS 2 24
DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES 22
F.A. FOOTBALL MANAGER 2001 44
F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001 41
F1 RACING CHAMPIONSHIP 42
FROGGER 2 35
LANDMAKER 33
LIBERO GRANDE 2 40
MONSTER RANCHER BATTLE CARD 32
MS.PAC-MAN MAZE MADNESS 34
MTV SKATEBOARDING 27
NASCAR 2001 59
POLARIS SNOCROSS 45
POWER RANGERS: LISR 58
RPG MAKER 53
SPEEDBALL 2100 36
STREET SCOOTERS 59
TIGGER'S HONEY HUNT 46
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 28
TYCO R/C 43
WACKY RACERS 46
WDL: THUNDER TANKS 32
WILD RAPIDS 58

PS2

ARMORED CORE 2 30
INTERNATIONAL TRACK&FIELD 38
SILPHEED 48
WILD WILD RACING 26

co jeszcze...

LISTY 88
KĄCIKI 80
TIPSY 94

opisy

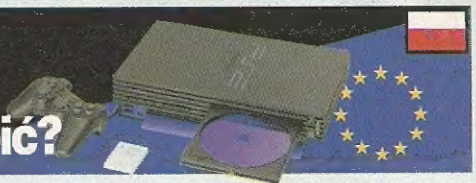
s. 64 Chrono Cross uzupełnienie
s. 71 Dino Crisis 2
s. 74 Dave Mirra BMX
s. 60 Rayman 2
s. 68 Tony Hawk's 2
s. 76 Valkyrie Profile

str. 24

CO NOWEGO?

Status Quo

PlayStation 2 kiedy? Co kupić?



28 września SONY Europe przedstawiło plany związane z premierą PlayStation 2 w Europie. I tak w sumie niby wszystko się zgadza z dotychczasowymi informacjami, bo 24 listopada, a i owszem, nastąpi premiera PS2, ale w krajach Unii Europejskiej (dodatkowo w Norwegii i Szwajcarii). Następnie, 30 listopada konsola trafi do sklepów w Australii i Nowej Zelandii. A gdzie Polska?!!! - zapytasz. Heh... otóż, wraz z Czechami, Arabią Saudyjską (hę?), krajami powstałymi po rozpadzie ZSRR, kilkoma państewkami śródziemnomorskimi, Polska będzie musiała odczekać... dodatkowy miesiąc!!! Niestety, premiera w naszym kraju nastąpi tuż przed Świętami Bożego Narodzenia. Cóż, zawsze we wszystkim byliśmy ostatni - i tak chyba zostanie na wiele lat. Tak więc nie ma co liczyć na ew. zamówienia w MediaMarkt czy firmowych sklepach SONY. Najlepiej PS2 zamówić w jakimś niemieckim sklepie (jeśli masz taką możliwość) albo u jakiegoś prywatnego przewoźnika, co to z Austrii lub Niemiec ją przywiezie. Poważnie, bo w przeciwnym razie śmiem wątpić, czy uda Ci się dostać PS2 jeszcze w 2000 roku. Na dokładkę SONY rzuciło hasło, że do Europy trafi na dobry początek 500 tys. sztuk PS2, a nie - tak jak planowano wcześniej - 1 mln. Małym pocieszeniem wydaje się fakt, że premierze towarzyszyć będą 33 tytuły, a do końca marca ma ich już być 63. A oto niektóre z tych zapowiadanych pozycji:

AQUAAQUA-WETRIX 2	logiczna	SONY	chyba na ten temat zbyt dużo nie wiemy
DISNEY'S DINOSAUR	przygodowa	Ubisoft	lepiej w to nie inwestować, recenzonowaliśmy wersje na PSX (ocena 3) a wersje na PS2 widzieliśmy na ECTS... Zapomnijcie o tym tytule
DYNASTY WARRIORS 2 ☺	bijatyka chodzona	Koei	rzeźnia hurtowa na miecze, topory, dzidy, ocena 6 (7) w PE#38. Jeśli lubicie takie klimaty to można pomyśleć o zakupie
ETERNAL RING	RPG	From Software	RPG first person, dość wolny i nudny, ocena 5 w PE#32
EVERGRACE	RPG	From Software	średnio udany RPG, do tej pory nie recenzjonowany z uwagi na "niezrozumiałość"
F1 WORLD GRAND PRIX	wyścigi	Konami	nic na ten temat nie wiemy
F1 WORLD RACING CH.	wyścigi	Ubisoft	(wersja na PSX w tym numerze) wersje na PS2 widzieliśmy na ECTS i nie zachwyciła nas niczym szczególnym
FANTAVISION	logiczno-zręcznościowa	SONY	w wersji PAL dodano opcje na 2 graczy, ocena 3 w PE#32
FIFA 2001 ☺	piłka nożna	Electronic Arts	prawie taka sama jak recenzowana w PE#36 FIFA WC, ocena 6 (7). Mimo wszystko jak na razie najlepsza piła na PS2
GRADIUS 3&4	strzelanina	Konami	strzelanina retro, paściarska jak cholera, ocena 1 w PE#36
ISS	piłka nożna	Konami	PALowa wersja JIKKYOU WORLD SOCCER 2000, dość przeciętna i odbiegająca od ISS PRO EVOLUTION na PSX, ocena 7 (4,4,6) w PE#38
KESSEN ☺	strategiczna	Koei	bardzo dobra strategia obsadzona w feudalnej Japonii, znakomite sekwencje bitew, wielka zapowiedź w PE#32
MADDEN NFL	eeee	Electronic Arts	eeee, no, eee, ten... futbol amerykański?
MIDNIGHT CLUB	wyścigi uliczne	Take 2	jazda po miastach w ruchu ulicznym, takie sobie
NHL 2001	hokej	Electronic Arts	nie widzieliśmy...
PRO RC REVENGE	wyścigi zdalniaków	Acclaim	wersja gry na PS2 (recka wersji na PSX w PE#38 - ocena 6)
RAYMAN REVOLUTION ☺	platformer	Ubisoft	dopasiona na maxa wersja Raymana 2, warto pomyśleć o zakupie
READY 2 RUMBLE B.ROUND 2 ☺	boks	Midway	arcadowa, druga część zabawnego boksu, jeśli macie kasę to kupujcie
RIDGE RACER V ☺	wyścigi	Namco	zajebiste wyścigi arcadowe, ocena 9 w PE#32. To musicie mieć!
SILENT SCOPE 2 ☺	strzelanina	Konami	arcadowy snajper "ściągający" terrorystów z różnych "dziur", polecamy
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS ☺	wyścigi na snowboardach	EA	na pewno bardzo ładnie wygląda, grywalność może okazać się przeciętna, lepiej poczekajcie z zakupem
SUPER BUST A MOVE	logiczna	Taito	nie widzieliśmy wersji na PS2
SWING AWAY GOLF	golf	T&E Software	nie widzieliśmy
SMUGGLERS RUN ☺	jazda buggym	Take 2	jazda samochodami po otwartym terenie, zaliczanie różnych misji, ucieczka przed policja itp. polecamy zakup
SUMMONER	RPG	THQ	jeśli to będzie wyglądało tak jak na ECTS to dziękujemy bardzo
TEKKEN TAG TOURNAMENT ☺	bijatyka	NAMCO	najlepszy TEKKEN do tej pory, wersja PAL jest wolniejsza niż NTSC ale i tak TRZEBA JĄ KUPIĆ. Ocena 10 (10,10) w PE#32
TIMESPLITTERS ☺	strzelanina FPP	Eidos	na bezrybiu i tak ryba - nie jest to mistrzostwo świata ale na 4 graczy może być całkiem niezła jadka. Warto pomyśleć o zakupie
TYPE S ☺	wyścigi	Electronic Arts	symulator, baaardzo trudny, ocena 7 (5) w PE#32. Lepiej najpierw zobaczyć
THEME PARK WORLD	budowlanka	Electronic Arts	prawdopodobnie konwerjsa z PC
TOP GEAR DAREDEVIL ☺	wyścigi uliczne	Kemco	jazda po ulicach miasta, dużo samochodów, kilka miast. Może być interesujące... Powstrzymajcie się na razie od kupna
INTER. TRACK AND FIELD ☺	olimpiada	Konami	recenzja w tym numerze
WILD WILD RACING ☺	wyścigi buggy	Rage Games	recenzja w tym numerze
X SQUAD	strzelanina TPP	Electronic Arts	strzelanina labiryntowa, nudna, ocena 6 (4) w PE#38

Do końca roku pojawią się jeszcze na pewno: Cool Pool, Dead or Alive 2: Hardcore, F1 Championship Season 2000, H30 Surfing(Team 17), NBA 2001, Orphen, Streetfighter EX3, Stunt GP,

W styczniu pojawią się: Donald Duck Quack Quack Attack, Dark Cloud, Star Wars Starfighter, Knockout Kings 2001, Herdy Gerdy, Eden, The Bouncer, The World Is Not Enough, Unreal Tournament, Wipeout Fusion, Gran Turismo 3, Formula 1 2001, Moto GP

Twisted wkracza na czarną skrzynkę (nie pytajcie czemu nic nie widać :)

TWISTED METAL: BLACK

PS2

Amerykański oddział SONY zapowiedział kolejną część TWISTED METALa! Yeah..!!! Ale na PlayStation 2... Niceee!!! Heheh... czemu "nie"? A no dlatego, gdyż premiera ma nastąpić już w marcu 2001 roku, a nie wydaje mi się, żeby do tego czasu wielu ludzi sprawiło sobie tą maszynkę. Produkcją zajmie się Incognito Studios (w skład wchodzą ludzie, którzy byli odpowiedzialni za stworzenie pierwszej i drugiej części serii!!!). Jak zauważyłem na filmiku promocyjnym, TWISTED METAL: BLACK stał się nieco ciemniejszy (czyżby stąd wziął się podtytuł?), lecz dzięki temu eksplozje oraz efekty świetnie towarzyszące "gorętszym" akcjom wyglądają wprost rewelacyjnie. Programiści przygotują 8 scenerii dla pojedynczego gracza, chcą też, aby za każdym razem panowały inne warunki atmosferyczne (deszcz, śnieg, mgła) oraz zmieniało się natężenie ruchu. Dostępnych będzie 14 pojazdów i tyleż samo kierowców. TM: BLACK umożliwi grę nawet czterem graczom jednocześnie. [Aju]

Extra peryferia do PS2

We wrześniu pojawiły się oficjalne informacje co do dwóch urządzeń produkcji Sony, które będzie można podpiąć do PlayStation 2. Pierwszym z nich jest drukarka o śmiesznej nazwie POPEGG. Wraz z nią sprzedawany będzie program Print Fan pozwalający na tworzenie pocztówek i zaproszeń. Co ciekawe, będzie można w nim użyć zdjęć zrobionych cyfrowym aparatem. POPEGG jest kolorową drukarką atramentową o rozdzielczości 360x360 DPI z 5 MB bufora. Niestety, może drukować tylko na papierze w formacie A6 (gabaryty pocztówki). W Japonii urządzenie dostępne będzie 15 listopada. Drugie z urządzeń, CYBER SHOT DSC-P1 to wysokiej klasy aparat cyfrowy, który dodatkowo można wykorzystać jako kamerę cyfrową (do 60 sekund ruchomego obrazu). Wykonane zdjęcia będzie można przesłać do PS2, a następnie obrobić w programie Picture Paradise - dołączanym do pakietu. Dodatkowo, możliwe będzie wgranie takich zdjęć do gier (jak np. do nowego ISS-a zapowiadanego w tym numerze) i delektować się swoją (lub kogoś innego) twarzą w grze. Oto lista gier, które na pewno będą współpracować z CYBER SHOT DSC-P1: JIKKYOU WORLD SOCCER 2001, EYEBOW MUME, GOLF PARADISE EX, TIPPED MARKER, TRUE LOVE STORY. Ostatnie TAITO zaprezentowało system komunikacji głosowej z PS2 (patrz obok), który w planach ma służyć za zwykły kontroler i zamiast wciskać klawisze, gracz będzie posługiwał się komendami głosowymi (podobno pierwszą grą jaka obsłuży to urządzenie będzie DENSHA DE GO!). A o klawiaturze wspomniałem? A o pilocie do DVD? [aju]

Z jednej strony dobrze, że wokół PS2 się coś dzieje, ale jeśli zacznie wychodzić więcej takowych gadżetów, to z PS2 zrobi się Piec...

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL
SONY®
KONIEC KŁOPOTÓW
Playstation
Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)
Oferujemy rewelacyjny MULTISYSTEM, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są SZYBSZE. Uzyskasz kolor z płyt NTSC na Twoim telewizorze w systemie PAL przez AUDIO-VIDEO.
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.
DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI
Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę
SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL 15 zł netto +22% VAT+ koszty wysyłki
ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO
SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK
INTERNET www.unirad.com

LISTA GIER EUROPEJSKICH (PAL)

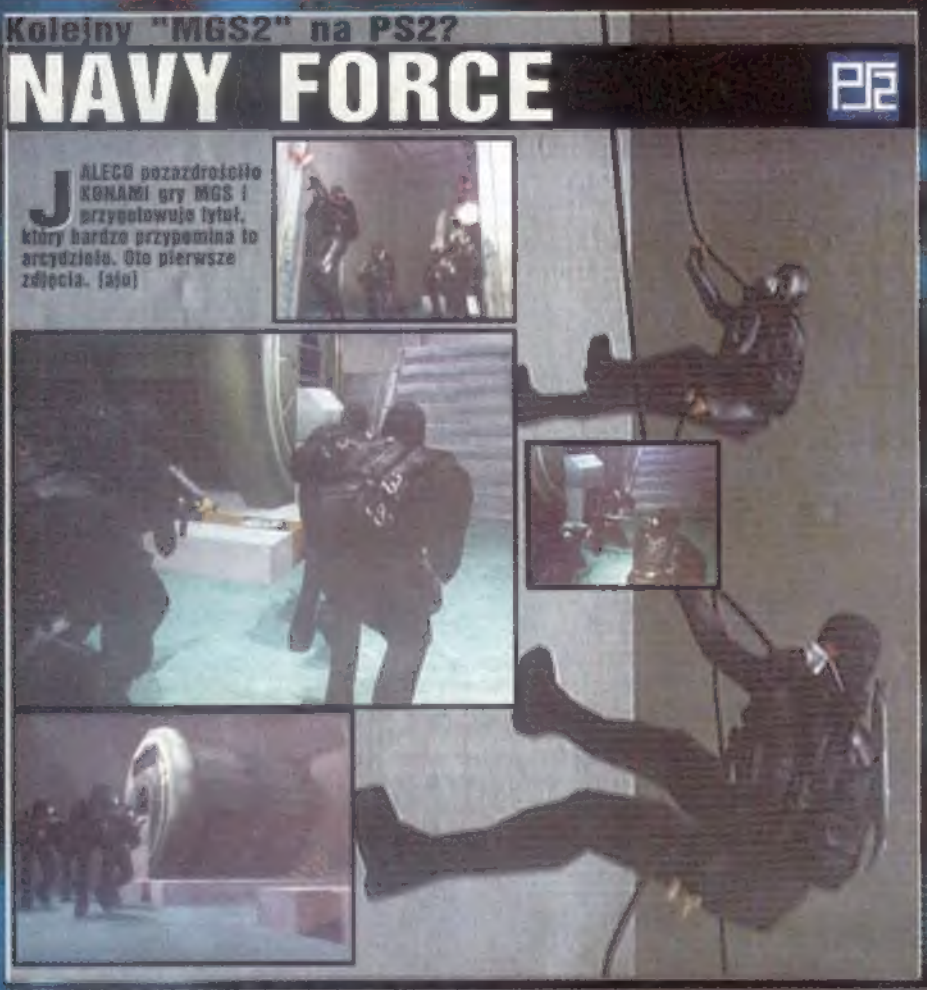
Lista gier, które recenzowaliśmy w wersji NTSC, a które ukazały się w ostatnim miesiącu w wersji PAL (Europa).

tytuł	gatunek	ocena	opis/recka NTSC
RAMPAGE THROUGH TIME	INNA	5	-/37
MK: SPECIAL FORCES	PRZYGODOWA	4	-/37
STAR TREK: INVASION	STRZELANINA	7	-/38
NIGHTMARE CREATURES 2	PRZYGODOWA	6	35-36/34
SPIDER-MAN	PLATFORMOWA	8	-/38
MR.DRILLER	LOGICZNA	8	-/34

Kolejny "MGS2" na PS2?

NAVY FORCE

JALECO pozazdrościło KONAMI gry MGS i przygotowuje tytuł, który bardzo przypomina to arcydzieło. Oto pierwsze zdjęcia. [aju]



Diablopodobny...

DARKSTONE

DARKSTONE jest grą RPG, często określaną jako klon Diablo (chociaż wielu, którzy mieli przyjemność się z nią spotkać, twierdzi, że jest wręcz przeciwnie), która na PC miała swoją premierę ponad rok temu. Po tak długim okresie czasu ktoś w końcu zdecydował się przenieść ją na nasze maszynki... komu mamy dziękować? Firmie TAKE 2 INTERACTIVE, która ma już nie małe zasługi na poletku PSX'a, i teraz uwaga - na potrzeby konwersji zatrudniono ludzi z DELPHINE SOFTWARE - francuskiej grupy, której niemalże każda wydana pozycja stawała się wielkim hitem. Przejdźmy jednak do konkretów. Scenariusz DARKSTONE obraca się wokół złego mnicha, posiadającego zdolność przemiany w potężnego smoka, którego musimy zabić. Oczywiście nie jest to takie proste, gdyż aby tego dokonać, musimy wpierw zebrać 7 kawałków rozbitej kuli czasu. Akcja Darkstone rozgrywa się na 32 przypominających lochy poziomach, gdzie możemy natknąć się na 80 różnych przeciwników. Do ich pokonania konieczne będzie użycie czarów oraz wymyślnych technik walki, których tajniki zdobywać będziemy w trakcie zabawy. Smutne, ale oczywiste jest to, że grafika musi ulec znacznym cięciom w porównaniu do wersji PC. Nie będzie to już wysoka rozdzielczość i trójwymiarowe obiekty - wszystko wskazuje na to, że przeciwnicy będą dwuwymiarowymi sprite'ami. Pocieszać się jedynie możemy tym, iż DELPHINE SOFTWARE jest mistrzem w tworzeniu nieprawdopodobnej grafiki na dowolnym sprzęcie (tak było już za czasów Amigi), więc być może uda im się wszystko jakoś poskleić do kupy. Premiera gry nastąpi być może już na początku przyszłego roku. [aju]

Zwyrodnienia ciąg dalszy...

SILENT HILL 2

Musicie przyznać, że kiedy półtora roku temu pojawił się Silent Hill na PSX'a, to wywołał on niezłe zamieszanie na rynku gier. Jedni uważali go za najlepszą grę tego typu, bezkonkurencyjną nawet dla samego Resident Evil'a, inni wręcz przeciwnie. Klimat, fabuła i grafika naprawdę budziły uznanie i choć minęło kilkanaście miesięcy od tamtego czasu, to dyskusje wciąż trwają. A ponieważ mamy teraz niemalże rok 2001 i PlayStation 2, więc KONAMI (producent SH) zapowiedział wydanie kontynuacji właśnie na tą konsolę, prezentując na targach Tokyo Game Show pierwsze demo (niegrywalne). Całość składa się z pre renderowanych grafik, które mają na celu przybliżyć wygląd lokacje oraz postaci występujących w SILENT HILL 2 - możecie je obejrzeć na zamieszczonych screenach. Głównym bohaterem jest James Sanderland, który trafia do miasteczka Silent Hill w poszukiwaniu żony. Muszę przyznać, że ten cały James do złudzenia przypomina bohatera poprzedniej części. W prezentowanym filmiku można było zauważyć kilka innych kluczowych postaci, np. młodą dziewczynkę siedzącą nad przepaścią czy też jakąś starszą kobietę, ale ich znaczenie w fabule nie zostało wyjaśnione. Klimatem gra bardzo przypomina swą pierwszą odsłonę - otaczające ciemności, tudzież mgła, ślady krwi w wąskich korytarzach, dziwnie ciche pomieszczenia czy też tajemnicze i przeszywające dźwięki. Nie muszę chyba dodawać, że na PS2 wszystko to wygląda o niebo lepiej niż kiedyś na PSX, co znacząco wpływa na realizm gry... i bardzo dobrze. Premiera nastąpi pod koniec 2001. [aju]

Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka

FOX INTERACTIVE znowu przesunęło premierę ALIEN RESSURECTION - na 10 listopada. Miejmy nadzieję, że data ta okaże się ostateczną, a gra zrekompensuje nam ten długi czas oczekiwania. [star]

SONY ogłosiło, że zezwoli na prowadzenie oficjalnych wypożyczalni gier na PS2; szkoda tylko, że zezwolenie to nie będzie obejmować samych konsol - te musimy sami nabyć. [star]

ACCLAIM zrezygnowało z prac nad grą bazującą na licencji Ferrari - podobno z powodów finansowych (firma nie była w stanie pokryć wysokich kosztów wykupienia licencji). I po co było tyle zamieszania? I zmarnowanego miejsca na zapowiedzi i screeny :)... [star]

CREATIVE LABS zapowiedziało, że w listopadzie ukaże się w sprzedaży skonstruowany specjalnie dla PS2 zestaw głośników o nazwie PlayWorks PS2000. Ma on zapewniać przede wszystkim przestrzenny dźwięk zdający się "obiegać" grającego:). [star]

LEGO MEDIA wraz z ASYLUM ENTERTAINMENT zapowiedziały rozpoczęcie prac nad nową grą na PlayStation. Oczywiście ma być ona związana z klockami Lego. [star]

Pamiętacie Hugo? ITE MEDIA pracuje nad gierką dla dzieci firmowaną przez tego gościa: HUGO - THE QUEST FOR THE SUNSTONES. Gra ma się ukazać w październiku. [star]

JOWOOD pracuje nad konwersją pecetowego hitu pt. INDUSTRY GIANT. Gra polega na budowaniu i zarządzaniu siecią fabryk, zakładów, magazynów i transportem dóbr, a była swego czasu (1997 r.) przebojem w Niemczech. [star]

Wszystko wskazuje na to, że CAPCOM zainteresowało się Europą i stanie się jednym z pięciu największych wydawców gier w tej części świata. I bardzo dobrze - wreszcie takie hity, jak RESIDENTy czy STREET FIGHTERy będą trafiać do nas bez większych opóźnień. Oby

POWROT KOTA...

KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL

PS2

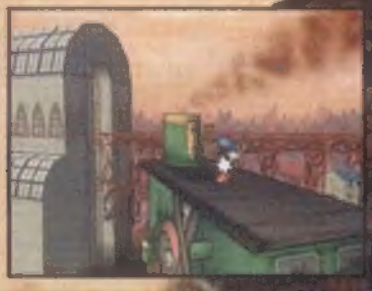
Za starych, dobrych czasów nie istniały problemy związane z trafnym określeniem gatunku danej gry. Podział był mało skomplikowany: wyścigi, platformówki, strzelaniny itd., wręcz spontaniczny. Jednak te czasy już przeminęły, bowiem w dzisiejszych istnieją kategorie, o jakich nikomu nie przyszło myśleć kilka lat temu: "Panic Horror, 3D Ryde Movie Shooting", a na dodatek coś, co przynosi z sobą produkt NAMCO pt. KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL, czyli "3D Dramatic Action". Uff... Uważam, iż KLONOA 2 można nazywać wg własnego widzimisię, a dla mnie jest to po prostu świetna gra platformowo-przygodowa, osadzona w świecie 2.5D (a'la "jedynka" i TOMBI 2).

Już na pierwszy rzut oka można stwierdzić, iż KLONOA 2 jest pełnowartościowym sequelem, czerpiącym z soniakowego pierwowzoru garściami. Mowa oczywiście o systemie rozgrywki oraz przyświecającemu zabawie sensowi, ale i o sposobie prezentacji grafiki, skutecznie uwydatniającej baśniowy charakter wykreowanego mozolnie świata. NAMCO to developer, który daje porządny wycisk sprzętowi, na jaki kieci małe dzieła, toteż możesz być pewien, że KLONOA 2 będzie prezentować się co najmniej imponująco i pokaże choć w 25% na co tak naprawdę stać Czarnulę. NAMCO obiecuje nie tylko pięknie wykonane poziomy, ociekające polygonami i teksturami najwyższych lotów, dopracowanymi postaciami oraz animacją walącą w 1 ramce, oczywiście w wysokiej rozdzielczości, ale i wspaniale pracującą kamerę, system której został zainspirowany z Sonic Adventure (DC), tyle że mający go przebić na całej linii. Co do postaci, to zachwyciły wszystkich, którzy mieli niewątpliwą przyjemność oglądać grę - imponująco wyglądają wszelakie potwory i inne pierdoły pałętające się pod nogami, niczym renderowane. Warto także dodać, iż ich sposób prezentacji przypomina charaktery z TVDJ (inspiracji należy szukać w Jet Set Radio - DC), czyli komiksowe, kartonowe modele, bardzo nowatorskie. Co do engine'u jako takiego, to nie uświadczysz tu horyzontu wyłaniającego się zza mgły lub innych usprawnień-ściem, jene piękne krajobrazy będziesz podziwiać, oczywiście przerzucane przez procki w real-time'ie.

W "jedynce", główny bohater, czyli kłapouchy, śmieszny kot, błądził po snach w poszukiwaniu "prawdy", cokolwiek miałoby to znaczyć. Przypadkowo, jeden ze snów stał się rzeczywistością... Tym razem kociak znajdzie się w nowym śnie - w świecie, w którym harmonię trzymają "4 dzwony". NI. tabuły rozpiszę się przy okazji stosownej recenzji, natomiast teraz zdradzę jedynie, iż zadaniem kłapoucha jest... no jasne, ocalenie świata przed piątym, złym dzwonem. Brzmi to głupio i infantylnie, ale taki jest właśnie charakter tej gry.

Zasady rozgrywki to klasyka: dwuwymiarowa platformówka osadzona w świecie 3D, czyli można poruszać się z góry ustaloną ścieżką. Ponoć kluczem do sukcesu jest maksymalne uproszczenie systemu rozgrywki, do czego przychylam się bez skrzywienia. Do "prostoty" przyczynia się wciąż nieskomplikowana, 2-przyciskowa klawiszologia. Co do zdolności kociaka, to nadal będzie potrafił podnosić ponad czerep i ciskać przeciwnikami, czy też pozyskiwać dzięki nim specjalne bąbelki służące do... hm, nie pamiętam do czego:). Oprócz znanych zdolności, kotek zyska kilka nowych, niewątpliwie pomagających w zakręconej przygodzie. A ta została podzielona na 24 zróżnicowane poziomy i jest, niestety, liniowa, z tym jednak małym szczegółem, iż podczas wędrówki zmuszony będziesz do wracania się do zaliczonych już poziomów celem wejścia w posiadanie niezbędnych pierdół. Pomoże Ci w tym mapa, po której będziesz móc przemieszczać się po zaliczeniu kolejnej planszy.

Nie pozostaje mi nic innego, jak tylko życzyć sobie i Tobie, aby pozycja pt. KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL ukazała się na rynku rychło. Nie wiem jak Ty, ale ja wiążę z nią spore nadzieje i wydaje mi się, iż zasłuży na miano gry nowej generacji, tj. wykorzystującej po trzy power Czarnuli. Wszystko wyjaśni się w marcu przyszłego roku. [hiv]



Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka

jak najwięcej firm poszło w ich ślady! [star]

CODEMASTERS zarzeka się, że PRINCE NASEEM BOXING (MIKE TYSON w USA), nad którym firma już od jakiegoś czasu pracuje, będzie najlepszą grą "bokserską" na PlayStation, a przede wszystkim najlepsza symulacja tego sportu. Walka ma oferować nie tylko konkretną rozwałkę, lecz również wiele motywów taktycznych oraz możliwość prowadzenia kariery swojego zawodnika. Obietnice te mają się spełnić już 3 listopada (Kali widział tą grę na ECTS i nie był zachwycony). [star]

SONY Hong Kong zapowiedziało, że planuje wypuścić na PlayStation pierwszego RPG w chińskim (!) stylu. Gra THE EAGLE-SHOOTING HEROES ma bazować na serii komiksów kung-fu o tej samej nazwie, a oferować przede wszystkim prowadzone w czasie rzeczywistym walki właśnie w stylu kung-fu. Kali posmarka się z radości. [star]

SCI wynajęło studio CLIMAX Brighton do wyprodukowania na PS2 racera traktującego o starych samochodach, opartego na wyścigach Italian Mille Miglia. Przygotowanych zostanie ponad 1000 mil dróg ciągnących się przez całe Włochy oraz samochody z lat 1929 - 57 (Aston Martin DB2 Berlinetta dla przykładu). [star]

Wg informacji podanych przez SONY, płyty główne w najnowszych konsolach PS2 są już tak zmienione, że całkowicie uniemożliwiają montaż modchipu... Ech, ileż razy SONY już to obiecywało... [aju]

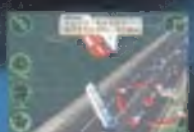
Wszystko wskazuje na to, że UNREAL TOURNAMENT będzie gotowy na czas i jego premiera nastąpi wraz z premierą PlayStation 2 w USA. [aju]

Śmieszna bijatyka, która zdobyła sobie dużą popularność na DC, zatytułowana FUR FIGHTERS, pojawi się na PlayStation. ACCLAIM planuje jej wydanie w połowie przyszłego roku. [aju]

ACTIVISION potwierdziło wydanie TONY HAWK'S SKATEBOARDING na PS2. Produkcją zajmie się oddz. NEVERSOFT (grupa tworząca wersję na Szaraka). [aju]

Na 10 stycznia 2001 roku została przesunięta premiera gry ONI przeznaczonej dla konsoli PS2. [aju]

ASK KOTENSHA (kto to, huh?:) pracuje nad symulacją helikopterowych lotów ratowniczych (uff!), zatytułowaną RESCUE HEM AIR. Wcielamy się w pilota śmigłowca, którego celem jest ratowanie ludzi z najróżniejszych opresji. [aju]



UBI SOFT potwierdziło wydanie aż 16 gier na PlayStation 2. Oto niektóre z nich: RAYMAN REVOLUTION, F1 RACING CHAMPIONSHIP, DISNEY'S DINOSAUR, DONALD DUCK QUACK ATTACK, JUNGLE BOOK GROOVE PARTY, EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES, STUPID INVADERS. [aju]

Jak wieść niesie, w europejskiej wersji TEKKEN TAG TOURNAMENT zastosowany będzie pełny anti-aliasing, co oznacza, że kontury postaci (i nie tylko ich) będą elegancko wygładzone. HIV niejednokrotnie zapewniał niedowiarków, iż PS2 posiada anti-aliasing, tyle że póki co są jakieś problemy z jego uruchomieniem. No i nie mylił się! A tak przy okazji - czy to naprawdę aż tak widać? [aju]

SQUARESOFT oficjalnie przesunęło europejską premierę FINAL FANTASY IX w Europie na zimę 2000/2001, tłumacząc się trudnościami związanymi z przetłumaczeniem tekstów na j. angielski. [aju]

GENKI potwierdziło wydanie TOKYO XTREME RACING ZERO na PlayStation 2, który to tytuł powinien ukazać się w trakcie tegorocznej zimy. Zajmować będzie jedną płytę DVD i w porównaniu do wersji z DC, dodanych zostanie kilka nowych elementów. W sumie będzie do przejechania 180 km tras i około 60 różnych samochodów do wyboru. [aju]

Piła

Z N64 na PS2...

GOEMON

PS2

Nowa gra teamu KONAMI, jedna z wielu zaprezentowanych podczas ostatniej edycji tokijskich targów TGS (relacja w bieżącym numerze PE), określana mianem przygodówki, a przygotowywana z myślą o PS2, zawiodła po wielomą względami. Co prawda można to zwalić na fakt prezentowania w bezpośrednim sąsiedztwie takich kilerów, jak ZONE OF ENDERS, METAL GEAR SOLID 2, SILENT HILL 2, SILENT SCOPE I 7 BLADES, ale...

Niezorientowanym wyjaśniam, iż seria GOEMON ukazała się na N64. Na dobry początek mięcho - grafika zaskoczyła wszystkich jak leci. Czy pozytywnie...? Raczej nie... Otóż GOEMON prezentuje się w miarę podobnie do wersji z N64! Kpiny to jakieś, czy też może prezentowana wersja była ukończona w 2%??? Co prawda gra pracuje w wysokiej rozdzielczości, ale ani postacie, ani otoczenie nie zaskakują wykonaniem, w dodatku kolorystyka jest do bani (zczaj zdjęcia - i wszystko jasne). Gracze szarpiący w GOEMON na miejscu narzekali także na niedopracowane, nieco topome sterowanie, nie ułatwiające poruszania się po świecie 3D (dochodzą do tego problemy z pracą kamery śledzącej akcję).

Na temat fabuły póki co nic nie wiadomo, więc nie mam zamiaru silić się na dobrą ściemę. Uprzedzam jednak, że do daty premiery pozostało jeszcze sporo czasu, a developer zna się na rzeczy, choć z drugiej strony - GOEMON na N64 to żadna rewelka. Hitu nie będzie, raczej przeciętniak. [hiv]

Pilot Wings w wydaniu na PS2

SKY ODYSSEY

PS2

Czy określenie gatunku mianem "Flight adventure" jest wymowne? Na zdrowy rozum biorąc i wspinając się na wyżyny translatorskie - "latana przygodówka". Cóż zatem wymyśliła firma SONY...? Z pewnością po rzuceniu okiem na zdjęcia prezentujące grę puściłeś pawia, po czym poślizgnąłeś się na powstałej kałuży i wybiłeś sobie przy okazji siekacze... Ściera krzywi się na samą nazwę, zaś ja... postaram się przekonać Cię, iż może coś z tego będzie. [nie że się"krzywię, tylko nie byłem przekonany do pisania większej zapowiedzi, ponieważ o SO pisałem już w relacji z ECTS - Mr.S]

Grafika z pewnością nie dorówna TTT czy też RR5, co więcej - jest kiszkowata, ale być może sens zabawy spowoduje, iż kiedyś, w odległej przyszłości poprosisz sprzedawcę o krótką prezentację tegoż tytułu (a to już coś:). Swoją drogą - aż dziw bierze, iż SONY podpisuje się pod taką marnie wyglądającą pozycją... Przewidywanych jest 19 misji, krzyżących się wokół archipelagu 4 wysp. Twoim zadaniem będzie odnalezienie 4 zagubionych, rozrzuconych kawałków mapy skarbów. W każdej z misji będziesz musiał przelecieć z punktu A do punktu B, po drodze wyczyniając cuda. Niestety nie ma mowy o swobodzie w postępowaniu, gdyż będziesz mieć sztywne wytyczne, np. zaliczanie Checkpointów lub obręczy lewitujących pod niebiosami. Wypełnianie niektórych zadań wymagać będzie specjalnych predyspozycji danej maszyny (prędkość, precyzja, akrobacje), otrzymywanych w miarę postępów w grze. Dzięki dobrym wynikom, otrzymasz bonusowe samoloty (latające szkuty i kozaki pokroju F-117).

Wiesz co...? Zastanawiam się, gdzie tkwi haczyk. Nie mam zamiaru ściemniać Ci dłużej, ni też samemu sobie. Chyba nic z tego nie będzie.. [przesadzasz - Mr.S]. Pokazujemy pierwsze screeny. [hiv]

GRY I AKCESORIA DO SONY PLAYSTATION

odwiedź Nasz sklep internetowy

polecany przez psx.gad.pl

NAMAX

Gry używane już od 30 zł.
Korzystne rabaty przy większych zakupach.
W rozliczeniu przyjmujemy gry (WYMIANA).
- krótkie terminy realizacji
- płatność przy odbiorze (stały koszt przesyłki 5 zł)

BEZPŁATNY katalog z Naszą pełną ofertą

www.namax.com.pl
info@namax.com.pl

NAMAX S.C.
ul. Kośnego 48/1
45-372 OPOLE

(077) 456 50 54
0601 50 97 70
0603 07 08 07

Firma czynna:
pn. - pt. w godz.: 9.00 - 20.00
w sobotę i niedzielę od 15.00 - 19.00

krótki raport

Tokyo Game Show

Najważniejsze targi dotyczące gier komputerowych - Tokyo Game Show - odbyły się w dniach 22-24 września. Poniżej możecie przeczytać, co zostało zaprezentowane, czego można oczekiwać w najbliższej przyszłości. Poniższy tekst zahaczył też o pozycje zaprezentowane na targach automatowych - JAMMA, których związek z domowymi platformami jest oczywisty.

Wystawiono dość dużo tytułów i nie ma co ukrywać - tylko za szczęścia skakać - sporo mogą kulać killing gier! Nie wszystkie były grywalne, część firm ograniczyła się do odtwarzania teledysków prezentujących nadciągającą moc. Jeżeli jeszcze masz wątpliwości, jaką konsolę kupić w najbliższej przyszłości, to na pewno nie byłeś na TGS-ie... Kto rządzi? Hah - błękitnooka czarna konsola firmy SONY! Widać, że PS2 nie jest jakimś nowym, wyrwanym z kontekstu sprzętem, tylko przedłużeniem zabawy znanej z PSX'a. Ale spokojnie - po kolei...

Już w poprzednim numerze mogliście dowiedzieć się o kontynuacji gry, której pierwsze odpalenie w Redakcji urosło do rozmiaru legendy - strategii pt. **KESSEN** firmy KOEI. Zaprezentowano bardzo wczesną wersję tego tytułu, jeszcze nieociosaną artystyczną ręką, lecz już wiadomo, jak wielki potencjał w niej się kryje. Walki będą jeszcze bardziej dramatyczne nie tylko dzięki większej ilości wojaków na ekranie, ale przede wszystkim dzięki wykorzystywaniu w bitwach magii - na polu walki pojawia się jednostki czarownków. Tylko sobie wyobraźcie, jak w zgiełku bitewnym trzaskają pioruny, pod uderzeniami których deformowany jest teren, a gdy w centrum wydarzeń wyrasta gigantyczne tornado, porywające dziesiątki koni i piechurów w szaleńczy wir (wszystko można obserwować dzięki ręcznemu operowaniu kamerą), na usta ciśnie się jedno określenie - poezja. Jednak te czary-mary to graficzny dodatek - zachwycać będzie przede wszystkim naturalne zachowanie żołnierzy (mogą nawet uciekać z pola bitwy) i jeszcze bardziej ekspresyjny obraz walk na urozmaiconym choćby rzekami podłożu.

Ciągnijmy dalej temat kontynuacji. NAMCO wyskoczyło z nowym hardware'em automatowym - Systemem 246 (patrz też "Kącik bijatyk"), na który powstaje **BLOODY ROAR 3**. Zaprezentowano tylko filmik: nowa odsłona tej jakże efektownej bijatyki jest totalnie wypasiona pod względem prezentacji - prawdziwe show z udziałem bestii w standardowych dla takiego sprzętu 60 FPS-ach! System walki nie zmieni się w widoczny sposób, pojedynki wciąż toczone będą na ogrodzonych arenach, choć postacie zyskają większą swobodę w poruszaniu się w 3D. Na System 246 powstanie też specjalna wersja RIDGE RACER V, o podtytule ARCADE BATTLE. Grafika nie ulegnie zmianom, choć podobno ma być wyraźniejsza. Po prostu to będzie RRV, w którym do sterowania wykorzystamy kierownicę, skrzynię biegów oraz pedały gazu i hamulca.

Zaprezentowany został też inny wyścig, bardzo oczekiwany tytuł: **GRAN TURISMO 2000** (obecnie GT3). Udostępnione były 24 samochody i 4 trasy - w sumie nic od czasu ECTS nie dołożono do prezentowanej wersji. Przy relacji z ECTS nie wspomniałem o dostępnych już brykach. A są to: Nissan GTR, Honda NSX, Toyota Supra, Chrysler Viper, Subaru Impreza, Peugeot 206, Toyota MR-S, RUF CTR 7 (wzorowany na Porsche), Lotus Esprit, Nissan Skyline, Toyota Supra MR-2, Mitsubishi Lancer, Mazda RX-7, Subaru Impreza ver. Rally, Subaru B4, Toyota MR-2, Honda S2000, Audi TT, Nissan Silvia, Lotus Elisa 190, Toyota Altezza, Toyota Celica, Toyota MRS Special Edition i Mini-Cooper.

TGS przybliżyło też nam wygląd kolejnej kontynuacji, bijatyki, a jakże - **KENGO: MASTER OF BUSHIDO**. Mogliście już o tym tytule przeczytać w dziale "CO NOWEGO?". Rzeczywiście, będzie to BUSHIDO BLADE z udostępnioną możliwością rozwoju postaci. Duży nacisk postawiono tu na tryb 1 Player - przechodząc grę będziesz nie tylko po to, by odkryć nowych fighterów. Zaimplementowano tu, rodem z gier sportowych, tryb "kariery" - szkolenia wojownika, który dąży do zwycięstwa w turnieju organizowanym przez Cesarza. Liczyć się będą nie tylko umiejętności i siła - tutaj będziesz też dbał o honor swojego wojownika. Nowością będzie wskaźnik mocy duchowej, odbijający się na potencjale zawodnika w trakcie walk - parcie niczym czołg na wroga i wysyłanie masy ciosów w jego stronę będzie prowadziło do obniżenia wartości energii Ki, spadku siły ciosów. Dzięki temu duch walk będzie jeszcze bardziej wyniosły, przypominający niektóre sceny z różnych anime i niektórych filmów z Hong Kongu. Dzięki potencjałowi PS2, szczegółowość wykonania postaci i otoczenia będzie zachwycająca.

Od bitew w KENGO przeskoczmy do klimatów RPG. Tutaj pierwsze skrzypce grała pozycja SONY - **DARK CLOUD**, o której mogliście przeczytać w relacji z ECTS. Tym razem przedstawiono wersję grywalną - opinie są jednoznaczne i przepełnione zachwytem. Na większe info o tej grze będziecie musieli jednak jeszcze zaczekać. Wiadomo już, że podobnie jak PSX, PS2 będzie wspaniałym sprzętem dla fanów gier RPG. Ale nie tylko oni będą zadowoleni. Jeszcze większy powód do radości będą mieli miłośnicy gier sportowych. Dwa snowboardy, piłka nożna i... ping-pong! Spokojnie, po kolei - pierwsza "decha" - **SNOWBOARD HEAVEN** pochodzi prosto z rąk debiutującego w tej dziedzinie CAPCOM. Fakt, wcześniej już pojawił się snowboard ich dzieła, ale lepiej to przemilczeć i skupić się na pierwszym dobrze zapowiadającym się tego typu tytule - na PS2. Zgodnie z duchem firmy, dostaniemy bardzo arcade'ową, szybką wersję śnieżnych szaleństw. Wygląda ona nieźle (w odniesieniu do mocy PS2:), przyciąga uwagę designem tras - są one pod niektórymi względami bardzo nietypowe. Firma stawia na szybką zabawę arcade - inwestuje w czystą grywalność. Na PS2 wyjdzie też nowy **COOLBOARDERS** prosto od SONY. Tytuł ten prezentuje się dość podobnie do projektu z ELECTRONIC ARTS pt. **SSX**. Nie było wersji grywalnej, jano teledysk, po obejrzeniu którego można wyciągnąć pierwsze wnioski. Gra będzie także bardzo arcade'owa, przepełniona spektakularnymi efektami specjalnymi - na razie nie da się nic powiedzieć na temat systemu robienia trików.

Dość zaskakującym jest fakt, że za tworzenie soccera na PS2 zabrało się TAITO. Gra nosi tytuł **GREATEST STRIKER** i w chwili obecnej wygląda tragicznie, dając tematy do dyskusji na temat mocy PS2 wśród fanatyków Dreamcasta. Słaba grafa, wolna animacja... Panowie - nie tędy droga... Miejmy nadzieję, że twórcy dopracują ten produkt do należytej formy. W innym przypadku posiadacze PS2 oddadzą się uciechom z niezwykle oryginalnym produktem pt. **LET'S GO TABLE TENNIS** firmy AMUSEMENT WORKS PSIKYO. Po prostu ping-pong! I to całkiem przyjemnie wyglądający (otoczenie!). Można oczekiwać, iż pozycja ta będzie niosła z sobą dużą dawkę grywalności.

Z nowych i nie zapowiadanych głośno do tej pory rzeczy - był puszczony też film prezentujący **KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL** (kilka stron wcześniej znajdziecie zapowiedź). Wygląda na to, że będzie nieco po staremu - postać umieszczona w świecie 3D, sposób gry jak w platformówce 2D. Nastąpią drastyczne zmiany grafiki, co nie dotyczy tylko tego, że pozycja przeznaczona jest na PS2. Wszystko będzie wyglądać bardzo kreskówkowo.

Pila

przypominając stylem nieco JET SET RADIO z Dreamcasta. Pomimo swego ograniczenia do ruchów stricte 2D, pozycja ta przyciąga do ekranu prześliczną oprawą graficzną, zaś smaku dodają wspaniale pracujące kamery. Wszystkiego dowiemy się w marcu '01.

Na gorący tytuł zapowiada się SKY GUNNER (SONY) - "bardzo japoński" shooter 3D, w którym przyjdzie nam sterować samolotami prosto z I i II Wojny Światowej. Jest bardzo kolorowo, szczegółowo, lecz animacja potrafi czasem zwolnić (na razie:). Bardzo oryginalnie prezentuje się sterowanie - nie przypomina żadnego systemu znanego z symulatorów. Może ta gra nie zapowiada się na mega hit, lecz powinno być naprawdę przyjemnie.

Teraz coś z naprawdę grubej rury. Można było zagrać w chyba najbardziej oczekiwany tytuł CAPCOM - ONIMUSHA WARLORDS. Survival Horror z dużą dozą elementów przygodówki, osadzony w feudalnej Japonii. Chociaż grafika opiera się na prerenderowanych tłach wzbogacanych elementami 3D, robi wielkie wrażenie swym realistycznym wyglądem. Rozgrywka utrzymana jest w stylu RESIDENT EVIL, choć kierowana postać ma szeroką gamę ataków w każdym kierunku - nie tylko w tym, w który jest skierowana. Combosy, naładowywanie się postaci w celu wessania energii pozostającej po zabitych przeciwnikach - czy to nie przypomina nieco SOUL REAVER? Fani serii RE mają na co czekać.

Z największym rozmachem zaprezentowało się KONAMI, które wyrasta na najważniejszego developera gier na PS2. Spośród third party developerów szykuje ona olbrzymią ilość gier, z których wiele będzie 100%-towymi hitami, prawdziwymi top sellerami. Firma zawiodła tylko pod jednym względem: nie udostępniła grywalnej wersji METAL GEAR SOLID: SOL (screeny w KALEJDOSKOPIE). Prezentowane były filmy z gry, które można było zobaczyć już na E3 i ECTS, a obecność tego produktu na TGS odczuwało się jeszcze słabiej, niż na amerykańskich i europejskich targach. Podobnie było z SILENT HILL 2 (szerzej omówione kilka stron wcześniej) - krótkie, niegrywalne demo, którego przytłaczający klimat trudny był do wychwycenia na tego typu imprezie. Głównym bohaterem jest ponownie Harry Mason, a w demie można było zobaczyć migawki przedstawiające znane już postacie. Tajemnicze, opuszczone miasto - jak schizofreniczny scenariusz zostanie teraz przedstawiony? Na to pytanie odpowiedzi nie można jeszcze udzielić. KONAMI wystawiło całą masę tytułów, o których mogliście już przeczytać przy okazji relacji z ECTS - SILENT SCOPE, 7 BLADES, RING OF RED, SHADOW OF MEMORIES, LIVE WORLD SOCCER 2000, GANBARE NIPPON OLYMPICS 2000, GUITAR FREAKS 3rd MIX, DRUMMANIA 2nd MIX, BEATMANIA IIDX 3rd STYLE, WINNIG ELEVEN 2000, NBA 2 NIGHT, X GAMES SNOWBOARDING. Nie ma sensu więcej się o nich rozpisywać, ale trzeba opowiedzieć o Z.O.E. - grywalna wersja ZONE OF ENDERS nie pozostawiła wątpliwości: jest to teraz chyba najbardziej oczekiwany tytuł na PS2, obok MGS2. Szalencza jatka z mechami w roli głównej, wygląda po prostu Ó-SZA-ŁA-MIA-JĄ-CO! Nigdzie nie ma tak wykonanych modeli robotów, a efekty (blur!) towarzyszące niezwykle dynamicznym walkom zwalają z nóg. Do sterowania wykorzystywane są dwie gałki, do zdrowego szpilania wymagany jest nerwosol, do ocenienia grafiki potrzebne jest rozbudowanie "oceniaczki" o dwa oczka. Do nadążania za tempem gry należy wzmocnić się choćby lightowym Red Bullem. Ta pozycja będzie rządzić nieprzeciętnie.

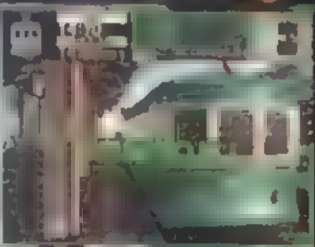
I to byłoby na tyle. Przedstawiłem najważniejsze gry prezentowane na jesiennej edycji TGS 2000. Z mniej ważnych produkcji można jeszcze wspomnieć o wyścigach SHUTOKOU BATTLE ZERO i CHOROQ. TGS zdominowało PS2 - Japończycy już na dobre żegnają się z pierwszą PlayStation. Jednak leciwe targi tak naprawdę zbyt wiele ze sobą nie wniosły - praktycznie każda licząca się pozycja była już zaprezentowana na E3 i ECTS. Największe wydarzenie - grywalna wersja Z.O.E. Pamiętajcie o tym tytule! [Kail]

ABeS
adres pełen niespodzianek...
www.abes.pl
szeroki asortyment: gry, filmy muzyka, komputery, sprzęt biurowy, zabawki
koszulka z logo przesyłka
GRATIS
oferta aktualna do znalezienia w wydawnictwie
IN COLD BLOOD 179,-
TOMB RAIDER V 149,-
RESIDENT EVIL 3 169,-
PARASITE EVE II 199,-
ROCK THE RINK 149,-
NFS CHALLENGE 99,-
URBAN CHAOS 169,-
NFS PORCHE 2000 189,-
MEDIEVIL 2 149,-
FINAL FANTASY VIII 99,-
ZAMÓWIENIA!
INTERNET, TELEFON, FAX
tel. 032 77 00 340, fax 032 77 00 341
MUZYKA FILMY: VHS, DVD MULTIMEDIA KOMPUTERY ZABAWKI SPRZĘT BIUROWY

Informacja dla wytalonowanych (Sciera odwal się - Loki)

LET'S GO DRIVER

TAITO przedstawiło informacje o najnowszej symulacji LET'S GO DRIVER. Jest to pozycja niemalże identyczna do tak pokochanej przez Lokiego serii DENSHA DE GO, tyle że tym razem wcielimy się w motorniczego tramwaju (Loki, w DENSHA DE GO! NAGOYA TETSUDOJHEN też można szarpać tramwajem). Z nowinek warto wymienić możliwość edycji reklam w wagonach, konieczność zwracania uwagi na ruch samochodowy i pieszych, gdyż ludzie jak to ludzie mogą w każdej chwili wyskoczyć przed pojazd. Premiera w przyszłym roku. [aju]



Co to za skrót?

SCT 3

SMASH COURT TENNIS 3 zbliża się wielkimi krokami na PSX'a - oczywiście dzięki NAMCO. Co ciekawe, gra przeniesie nas w rok 1970, a co za tym idzie - wygląd postaci, grafika i dźwięk będą nawiązywać do tego klimatu. Dostępnych będzie 24 zawodników. Oprócz głównej atrakcji, czyli przebijania małej piłeczki przez siatkę, dostępne będą również 3 mini gierki: Squashooting, Hamburger oraz Bomb. Japońska premiera nastąpi 9 listopada 2000 roku. [aju]

Czy DAVE MIRRA BMX pojdzie do piachu?

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

C[illegible] DAVE MIRRA FREESTYLE [illegible] TONY HAWK [illegible]

Pigułka

JEST!!! [illegible] bomby wysyłane pod adresem KONAMI poskutkowały. Ogłoszono że WINNING ELEVEN 5 (w europie ISS), kontynuacja serii, która rozeszła się po świecie w ponad czterech milionach egzemplarzy, jest już w fazie produkcji! Gra przygotowywana z myślą o konsoli PlayStation 2 ukaże się w okolicach marca przyszłego roku i bazować będzie na systemie sterowania doskonale wszystkim znanym z ISS PRO EVOLUTION. Autorzy obiecują jednak większą liczbę zawodników (yeah!) oraz drużyn, a także drobne usprawnienia w samym kodzie gry. Do tego dochodzi oczywiście oprawa godna drugiego Plejaka: wysoka rozdzielczość, przynajmniej 20-krotnie więcej polygonów niż w przypadku hitu z PSX, oraz ultrapłynna animacja. Zobaczymy, jak będzie, zwłaszcza z tym ostatnim, bo FIFA i recenzowany ostatnio JWS 2000 miały [illegible] problemy z [illegible] [illegible]

Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka

[illegible] BLADE ARTS [illegible] PlayStation 2. W Japonii oczywiście... [illegible] EA [illegible] SHOX PARK 2001 [illegible] w Japonii i już na PS2. [aju]

[illegible] CAPCOM [illegible] [aju]

[illegible] INFOGRAMES [illegible] [aju]

[illegible] [aju]

[illegible] GRAN TURISMO 2. [illegible] [aju]

INFOGRAMES [illegible] [aju]

[illegible] Tokyo Game Show, NAMCO poinformowało, iż pracuje nad nową [illegible] na PS2. Oczywiście [illegible] COMBAT. [aju]

SUPER PUZZLE BOBBLE [illegible] na PlayStation 2. [illegible] z PSX'a i [illegible] Bubble Puzzle [illegible] [aju]

[illegible] ELECTRONICS [illegible] PS2 [illegible] [aju]

Jeśli wszystko pójdzie dobrze, to w [illegible] 2001 [illegible] premiera RESIDENT EVIL na PS2! [illegible] [aju]

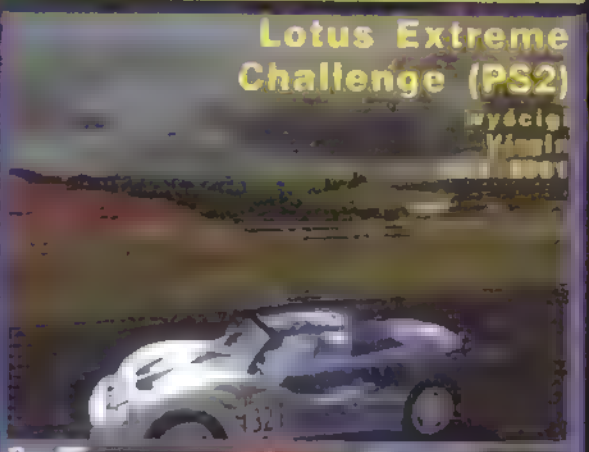
Wraz z premierą [illegible] GT FORCE, wyprodukowana przez SONY. Cena w Japonii nie przekroczy [illegible] [aju]

[illegible] KONAMI połączyło swe siły z Universal Interactive Studios, [illegible] na X-boxa! Na początek przygotowywane są trzy pozycje: Jurassic Park 3, kolejna część CRASH BANDICOOTa (sic!) oraz METAL GEAR SOLID 2... [illegible] [aju]

[illegible] [aju]

op Gear Dare Jev
52

Konami
2001

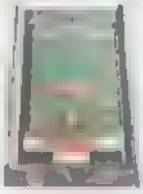

Lotus Extreme
Challenge (PS2)

PlayStation 2 Japonia

W Japonii sytuacja z konsolami ustabilizowała się. Odkąd SONY rzuciło 3 miliony sztuk, konsole leżą w każdym sklepie, chociaż popyt na ten sprzęt nie zamarł. Gry niestety wychodzą takie a nie inne - wszystkie najlepsze i nadające się do grania. Na bieżąco recenzujemy ale sporo wychodzi typowo japońskich "kitów", na które nie warto tracić miejsca w dziale "Recenzja". Postanowiliśmy poświęcić im trochę miejsca w "Co nowego?".

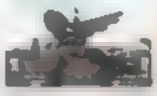
Mianem niewątpliwej gorełki należy określić GEKIKUHKAN PRO BASEBALL. W sumie nie byłoby w takcie wydania tej gry nic ciekawego, gdyby nie fakt, że jej twórcą jest... SQUARESOFT! Pre-ordery (zamówienia przed premierą - wyj. kor.) na tę grę w Kraju Kwitnącej Wiśni przekroczyły o ok. 100 tys. zamówień możliwości kwadratowego potentata, przez co w dniu premiery poszło "tylko" 500 tys. kopii. Jak wygląda sama gra? Za cały komentarz powinny wystarczyć słowa, że tak wyglądającego baseballa jeszcze nie widziałem. Nawet "cegłowate" krawędzie nie przeszkadzają w zabawie. Beznadziejnie za to prezentuje się - co jest już normą we wszystkich grach sportowych - publiczność. To już nie jest nawet bitmapa, ale pochyły twór wydający jakieś nieartykułowane dźwięki. Czy muszę jeszcze wspominać, że GEKIKUHKAN PRO BASEBALL ma licencję zawodową ligi japońskiej? Nie? No to nie wspominam:). [kosa]

Jako że los nakarmił mnie tego miesiąca dwoma grami traktującymi o baseballu odebrałem to jako zrządzenie losu. Szybko przyszło mi skorygować moją opinię, gdyż zobaczyłem EIKAN NO KOSHIEN BASEBALL od MAGICAL. Cóż, jak na PS2 mierna to pozycja. O ile cała otoczka wokół meczu jest OK., o tyle przedstawienie boiska i trybun woła o pomstę do nieba. Najbardziej wnerwia kamera - nie dość, że lata jak opętana (jak w "Klasie na obcasach":), to na dodatek ukazuje jedynie fragment placu gry. Np. pałkarz drużyny przeciwnej egzekwuje piłkę w pole, po chwili udaje mi się ją złapać i chcę zagrać ją w kierunku jednej z baz. No dobra, ale co jest i żadnej z nich nie widzę? Padaka. [kosa]



AMERICAN ARCADE (PS2) - co jak co, ale takie tytuły są zwykle beształane i zrównywane z błotem. A do czynienia mamy z "sympatycznym" pinballem. Mamy tu raptem dwa stoły, w dodatku sklepszczone do granic beznadziejności. Krótkie, bez jakichkolwiek ramp i bonusów, a jedyną ich atrakcją są grzybki... Paszkwil. [kosa]

Co by liczne rzesze posiadaczy PS2 uradować i zachwycić, ATHENA wyprodukowała PRO MAHJONG KIWAME NEXT. Jako że zasad mahjongów nigdy nie zczaiłem, wyjaśnię Ci to jak chłop krowie na rowie (wszak mało kto kuma ideę tej "zabawy"). Przy stole siedzi czterech kolesi i losując kolejno klocki przypominające domino tworzą z nich szeregi. Tworzenie klocków zawsze mnie fascynowało:). Jaki jest głębszy sens takiej rozgrywki - nie pytajcie. [kosa]



THE MECHSMITH. Japońscy programiści mają to do siebie, że swoje rdzenie narodowe motywy potrafią wepchnąć wszędzie. Mamy tu do czynienia ze światem po drugiej Wojnie Światowej. Jako że skłonności wypadli w niej kiepsko, postanowili się odegrać. W latach 60. wdrożyli do swej armii mechy... Co by było weselej - zabieg podobny uczyniło wiele światowych mocarstw. Tak naciąganej labuzy nie słyszałem od dawien dawna. Co z samą grą? Rzut izometryczny na pole akcji podzielone na heksy, setki statystyk i innych pierdół. Co więcej? Nie pytaj, i tak nie będziesz w to grał... [kosa]

KOEI stara się ostro zarządzić rynkiem PS2 - po KESSENie i DYNASTY WARRIORS 2 wydało ROMANCE OF THREE KINGDOMS VII. Szósta część tej gry, w wersji na PSX, gnoił Star w PSX EXTREME #33. Co gra uzyskała po przenosinach na drugiego Piejaka? Poza warstwą wizualną niewiele, choć i w tej materii większych zmian doszukać się trudno. Prowadząc jedną z chińskich prowincji mamy za zadanie rozwalić konkurencję, co nam, Europejczykom, uniemożliwią wszędobylskie "krzaczory". Co z grafą? Poniżej standardów. Ale czego wymagać od strategii? [kosa]

Oczywiście zabraknąć też nie może jednego z ulubionych, "narodowych" sportów Japończyków - golfa. Najnowsza próba przeniesienia jego realiów na platformę cyfrową zwie się GO GO GOLF (pomysłodawca się jąkał:), a poczynania ją firma o dziwacznej nazwie MAHOU (Loki, to 'MAGIC' po japońsku) i co - udało się? A jak myślicie? Czy odbijanie metalowej piłki nad drewnianymi łąkami, z których ucieka zmutowana trawa wydaje się rajcowne? Dla mieszkańców wiadomego kraju pewnie tak, a ponieważ według nich im szybciej, tym lepiej, toteż zrobiona naprędce "symulacja" tegoż sportu pewnie się bez problemów przyjmie - ale tylko w Japonii. [Star]

Jak widać, rynek japoński rządzi się chyba innymi prawami a gracze mają zupełnie inne wymagania. Na tym kończymy, pierwszy i ostatni przegląd gier tamtejszego rynku. Już niedługo PlayStation 2 pokaże się na "cywilizowanych" rynkach a wtedy poczytacie więcej o takich pozycjach jak WIPEOUT FUSION, THE GATEWAY, GT3

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
BEZPOŚREDNIA, DETALICZNA I HURTOWA

PlayStation 9002 / ONE
różne zestawy już od · ? zł - tel
zestawy promocyjne już od · ? zł - tel
Do 30 km - dowóz konsoli, innych produktów (pow. 300 zł) GRATIS

Dual Shock SONY *	99 zł
Dual Shark	59 zł
Analog Joypad SONY *	79 zł
Joypad PSX standard	29 zł
Mysz	49 zł
Przedłużacz (do joypada, myszy itp.)	24 zł
Karta Pamięci SONY *	69 zł
Karta Pamięci 15/30/120 bloków	25/49/69 zł
Kabel euro: RGB/RGB+CHINCH (NTSC)	22/25 zł
PAL / NTSC konwerter + RF (gry NTSC w kolorze przez CHINCH, RFU)	49 zł
RFU konwerter (obraz przez pilota)	39 zł
Game Shark 1Mb/ 2Mb/ do PSX 9002 (rozkodowuje gry, nieśmiertelność, dodatkowe trasy itp.)	49/59/89 zł
Game Hunter 1Mb/2Mb (rozkodowuje i czyta WSZYSTKIE gry)	59/69 zł
PC-Communication Link (+ Game Hunter + PC = Action Replay Professional)	139 zł
Mp3 Player Card (odtwarza muzykę w formacie MP3, rozkodowuje gry)	159 zł
Link Kabel (multiplayer na 2 konsole)	24 zł
Multi Pad (na 1 konsoli multiplayer do 4 graczy)	115 zł
Pistolet Gun Fox /+pedał (dwusystemowy)	99/125 zł
Kierownica Twin Turbo	289 zł
Movie Card (filmy Video-CD z PC na PSX)	199 zł
Mata do tańczenia (- gra na PSX)	115 zł
PS-PC Connector (podłącz do PC osprzęt z PSX-a)	49/89 zł
Torba na konsole SONY *	59 zł
GRY (używane/nowe)	od 39/59 zł

PlayStation 2 - tel
Gry, osprzęt - tel

Przyjmujemy przedpremierowe zamówienia - tel

PROMOC[illegible]

CZTACZAK [illegible]

Dreamcast / + gra	tel.
Joypad *	149 zł
Karta Pamięci VMS *	149 zł
Vibration Pack *	139 zł
Karta Pamięci x2 / x4 / x8	119/129/149 zł
Joypad	99 zł
Wibrator	79 zł
Kabel euro RGB / RGB+CHINCH	[illegible] zł
GRY (używane / nowe)	od 59/[illegible] zł

NINTENDO64 / + gra (używane) 249/279 zł
GRY ([illegible]) od [illegible] zł
PERFECT DARK (następca "Golden Eye") [illegible]
Akcesoria [illegible]

DEP GAMES PRO
ul. Pszczyńska 28/9, 43-190 Mikołów
[illegible] od [illegible]
tel./fax (032)2263 379 : pon.- pt. · od 12 00 do 18 00
KOSZT PRZE[illegible] PRZY ZAK[illegible]
PŁATNE PRZY ODBIORZE PRZES[illegible]

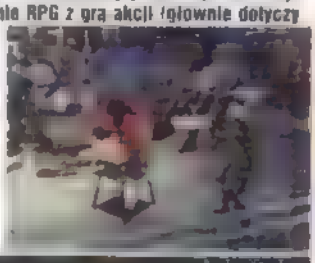
The Bouncer

PS2 bijatyka • Squaresoft • początek 2001

Ten tytuł miał ukazać się już w momencie premiery PS2, by jako jeden z największych killerów przyczynić się do ciepłego przyjęcia konsoli na rynku; gra jednak nie została ukończona przed czwartym marca 2000 r., choć nie zmieniło to faktu, że premiera PS2 okazała się sukcesem. Kończony i dopracowywany wciąż THE BOUNCER zapowiada się na jeszcze większego killera, niż sądzono - w wywiadzie udzielonym na Tokyo Game Show autorzy nie kryli tego, że końcowy produkt przekroczył początkowe ich wyobrażenia. Dopełnie rzecz biorąc, ma to być połączenie RPG z grą akcji (głównie dotyczy to pojedynkowania się z licznymi wrogami).

Przygoda rozpoczyna się na ulicy Dog Street, gdzie znajduje się budynek potężnej korporacji Mikado. Znajduje się tu też bar o nazwie "Fate", a w nim urzęduje trzech bramkarzy (patrz poniżej) oraz tajemnicza, biała dziewczynka. Imię tej młodej osoby to Dominique. Kiedyś jeden z bramkarzy pomógł jej i została ona swego rodzaju maskotką baru - jednak jej przeszłość jest nieznana. Właśnie na ECTS został pokazany filmik przedstawiający atak agentów Mikado na bar. Dominique zostaje porwana, przyjaciele ruszają jej na ratunek - tak oto zarysowuje się fabuła.

W niektórych kręgach mówi się o tym tytule jako o nieoficjalnym następcy EHRGEIZ. Odnosi się to tylko niezmiernie do kwestii bohaterów, gdyż zarówno grafika gry od strony mordobicia (czyli widzialni są indzie, którzy stworzyli wcześniej TOBAL i EHRGEIZ. Jednak tytuł ma stawiać na realizm (tak środowiska, jak i zachowań postaci) i niepowtarzalny system walki. Multiplayer - pojmowany jednak w sposób inny niż do tej pory. Tak naprawdę to jeszcze nie wiadomo, czy w THE BOUNCER będzie można zagrać więcej niż dwoma osobami na raz. Multiplayer odnosi się do systemu walki, do którego przystępuje aż trzech bouncerów. Oczywiście więc można nie stawiać na interaktywność pomiędzy postaciami, a na jeszcze lepszą zabawę pozwolą rozbudowane plansze (zwierające interaktywne elementy). Przed walkami będziesz mógł wybrać, którą postacią będziesz chciał kierować (wpływ na zmiany w rozwoju fabuły). Każdy z chłopców powinien w przeciągu gry nauczyć się (i rozwinąć) około 20 różnych zagrań, autorzy zapewniają, że masherzy mogą poczuć się zawiedzeni - dopiero wykorzystanie z głową potencjału postaci pozwoli dostrzec urok tej pozycji. Jakby nie patrzeć, Gracz będzie miał wpływ na rozwój wojowników - tu autorzy obiecują dużą swobodę. Dodatkowo, postać rozwiniętą w trakcie trybu na 1 Gracza będzie można wykorzystać w trybie VERSUS. Design postaci, jak i całego środowiska przypomina to, z czym mogliśmy spotkać się w FFVIII, FFIX - jest to najbardziej dopieszczona w tej chwili pozycja ze stajni SQUARE, przy której pracuje m.in. Tetsuya Nomura - człowiek, który projektował postacie do FINALów I PARASITE EVE. Grafika wyznaczy nową klasę ("inspiracją" do stworzenia tej gry była moc, jaką niesie z sobą PS2) zaś sam tytuł wygląda na coś więcej niż tylko połączenie bijatyki z RPG na płycie DVD. (Kali)



Slum Barzahd - ostatni z bramkarzy, który przed rokiem stracił dziewczynę i rozpoczął walkę w barze. To on pomógł kiedyś Dominique - jest dla niego jak młodsza siostra.

Kali Lavlek - ten silny, umięśniony wojownik (i wyrośnięty) wojownik. Wydaje się, że w przeszłości był zwierzchnikiem z Mikado.

Volt Krueger - mężczyzna z kilkoma protezami kończyn. Mechaniczny i zamknięty w sobie, posiada jednak bardzo dużo informacji o Mikado. Jedyny, który przeżył starcie z Mikado - kosztem kilku członków ma twarz oraz dwoma rękami wymalowanymi z szaleństwa (kwestia dyskusyjna).

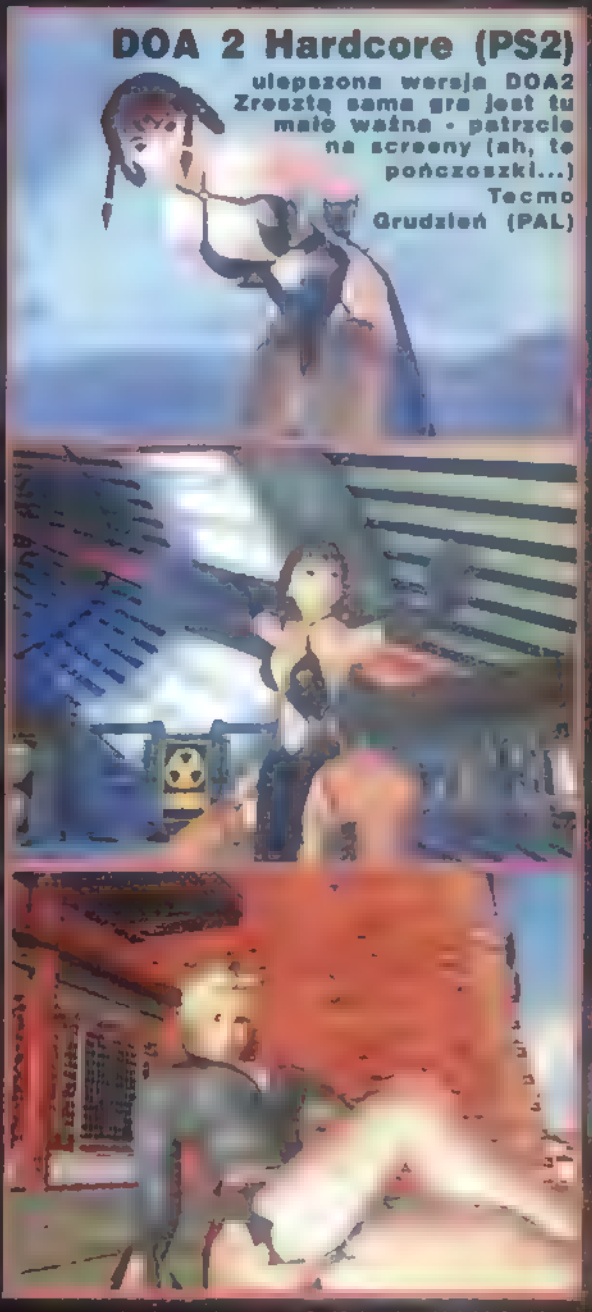
KALEJDOSKOP

DOA 2 Hardcore (PS2)

ulepszona wersja DOA2 Zresztą sama gra jest tu mało ważna - patrzcie na screeny (ah, te pończoszki...)

Tecmo

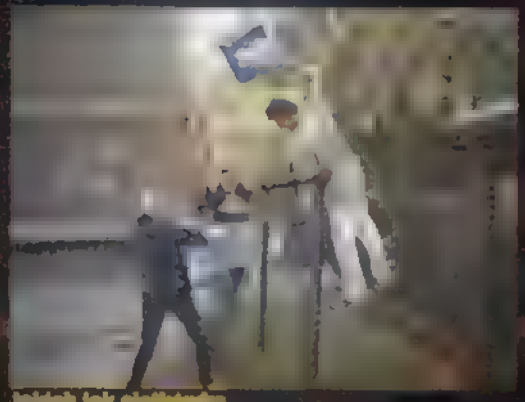
Grudzień (PAL)



Z cyklu Polska Sceny

... ostatnią olimpiadę rozegrano w Katowicach na ul. Sokolskiej. Konkurencji było sporo, postanowiliśmy zmierzyć się przedstawicielom...

Katowice-style



...widok jak skalowanie...

...i toaszykowka...

Nie zabrakło również chodzenia w wersji drużynowej, zwanego powszechnie sanie-chodem...

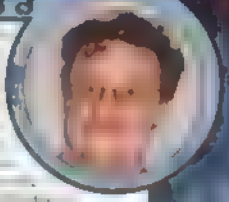
Byli też inni sędziowie ale... mali. kupę roboty

Wygrał ten, kto bezbłędnie przepuścił na starcie...

MEDIUM

Ulubiony gatunek: wszystko

SZERYF Mr. Sciera



Aju

SZERYF

Ulubiony gatunek wszystko

Ulubiony gatunek zręcznościowe

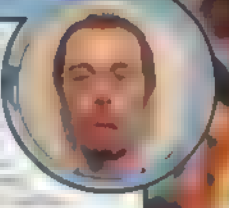
HIV

Norby

Ulubiony gatunek: strategie

Ulubiony gatunek RPG

Star



Shiva

Ulubiony gatunek sportowe

DIVIDE PARK

Rankingi gier na PlayStation wg Zg(Red.)ów

STRZELANINY

1. Ace Combat 3
2. Quake 2
3. Omega Boost
4. Vigilante 8 1&2
5. Einhander
6. Syphon Filter 1&2
7. Rogue Trip
8. Time Crisis
9. N20
10. Ace Combat 2
11. Duke Nukem TTK
12. GTA2
13. Colony Wars -seria
14. G-Police 2

BIJATYKI

1. Tekken 2
2. SF EX 2+
3. Soul Blade
4. SF Alpha 3
5. WWF Smackdown
6. Ready2Rumble
7. Bloody Roar 2
8. SF EX+
9. Tobal 2
10. Bloody Roar
11. Tekken 1
12. Rival Schools
13. SF Alpha 2
14. WWF Attitude

WYSCIGI

1. WipEout
2. Colin McRae (1&2)
3. Crash Team Racing
4. V-Rally 2
5. Wipeout 2
6. Ridge Racer 4
7. Motorhead
8. Sledstorm
9. TOCA 2 & WTC
10. Formula 1 2000
11. Speed Freaks
12. NFS: Porsche U.
13. Moto Racer 3
14. Micro Mach./Maniacs

PLATFORMOWKI

1. Crash 3 Warped
2. Spyro 2
3. Medievil 1&2
4. Rayman 2
5. Crash 2
6. Heart of Darkness
7. Crash Bandicoot
8. Gex3:DCG
9. Gex3:ETG
10. Bugs Bunny:LIT
11. Skull Monkeys
12. Pandemonium!
13. Tombi! 2
14. Spider-Man

SPORTOWE

1. ISS Pro 98
2. Tony Hawk's S.
3. Libero Grande
4. LMA Manager
5. NBA Live 2000
6. Knockout Kings 2000
7. Total NBA 97
8. ISS Pro'97
9. NHL - seria
10. Cool Boarders 3
11. Tricky Sliders
12. All Star Tennis
13. Grind Session
14. NBL Hock The Rink

PRZYGODOWE

1. Silent Hill
2. Metal Gear Solid
3. Fear Effect
4. Resident Evil 3
5. Resident Evil 2
6. Parasite Eve
7. Parasite Eve 2
8. Tomb Raider 4
9. Tenchu 1&2
10. Dino Crisis 2
11. Tomb Raider
12. Tomb Raider 3
13. Dino Crisis
14. Resident Evil 1

STRATEGIE

1. Civilization
2. Front Mission 3
3. Vandal Hearts-seria
4. Warzone 2100
5. Warhammer:DO
6. Red Alert-seria
7. Dune 2000
8. Brigandine
9. Populous 3
10. Warcraft 2
11. KKND
12. Theme Park World
13. Syndicate Wars
14. Warhammer

RPG

1. Final Fantasy 7
2. Chrono Cross
3. Suikoden 2
4. Xenogears
5. Vagrant Story
6. Legend of Mana
7. Grandia
8. Final Fantasy 8
9. Saga Frontier 2
10. Star Ocean, TSS
11. Suikoden
12. Wild Arms
13. Valkyrie Profile
14. Brave Fencer Musashi
15. Legend of Legaia

INNE

1. Bomberman-seria
2. Team Buddies
3. Bishi Bashi
4. Worms Armageddon
5. Poy Poy 1 i 2
6. Monster Rancher

LOGICZNE

1. Super Puzzle F.
2. Mr. Driller
3. Ballistic
4. Devil Dice
5. Bust a Move 2
6. The Next Tetris
7. Kula World

Jak powstały rankingi? Kilka tygodni przed [illegible] swoją propozycję. Mieliśmy [illegible] wszystkie propozycje od redaktorskich aż [illegible] w ten sposób powstała nasza lista. W [illegible] zdawało się [illegible] gdzie poszły do góry

GRY NUMERU

Myszaq

Ulubiony gatunek: strzelaniny

Tony Hawk's 2, Dino Crisis 2, Le Mans Grande 2

Loki

Ulubiony gatunek: symulatory kolarstwa

Long live Canada

PS

PS2

PS3

Armored Core 2

2100, Land Mak

Kali

Ulubiony gatunek: bijatyki

Armored Core 2, Track & Field

2100, D

Piąte quattuoriceno notowanie rankingu

2. Ridge Racer 5
3. DCA2
4. Stepping Selection
5. Drummania
6. Street Fighter EX3
7. Type-S
8. A-Train 6
9. Fifa Soccer WC
10. Dynasty Warriors 2

GRY NUMERU

GRY MUZYCZNE (ranking dwuplatformowy)

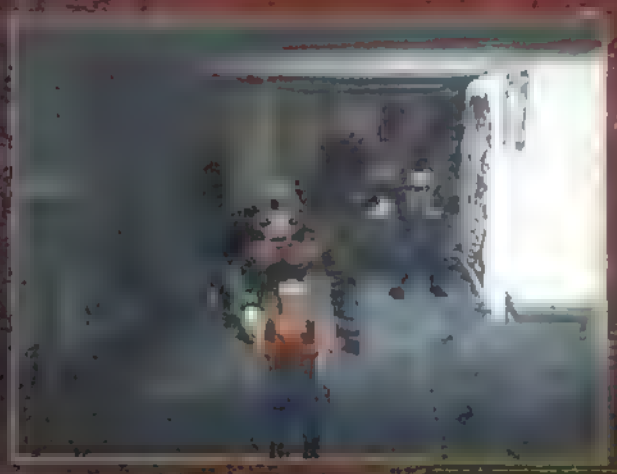
2. D.D. Revolution
3. Drummania
4. Guitar Freaks
5. Un Jammer Lammy
6. Parappa The Rapper
7. Drummania PAL
8. Bust A Groove (1&2)

Z ARCHIWUM PSX EXTREME

Na ostatnim zebraniu Kali grając w TEKKENA swoim kochanym Ji nemi dostał baty od Gamery (tak mało tego pierwsza runda przegrał przez PERFECT Świadkowie całe grono redakcyjne

Gdy zdjęcie naszego najwierniejszego czytelnika i mega-supportera w jednym. Gdyby nie jego działalność większość z Was [illegible] na "wyrwę twórczą" Dzięki za "poszerzki"

DUKE
LAND OF T



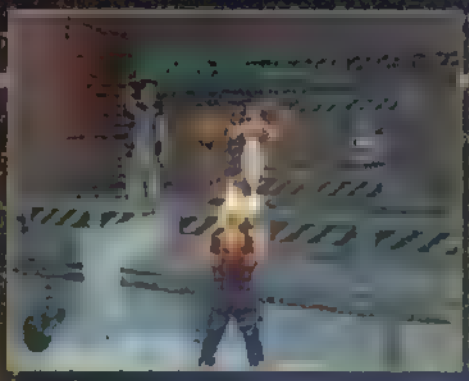
DUKEMATCH

MOJE TRZY GROSZE

Samera

KOMERCJA PANOWIE, KOMERCJA

Sekspiesy, bigosiki (swińskie) szowinizmy, głupawe teksty, nieuzasadniona i nadmierna przemoc, syf i brudne kible...



UKEM

HE BABES

WERDYKT

MYSZAQ

INFOGRAMES

GRYWALNOSC

PLUSY

MINUSY

OCENY ZGREDÓW

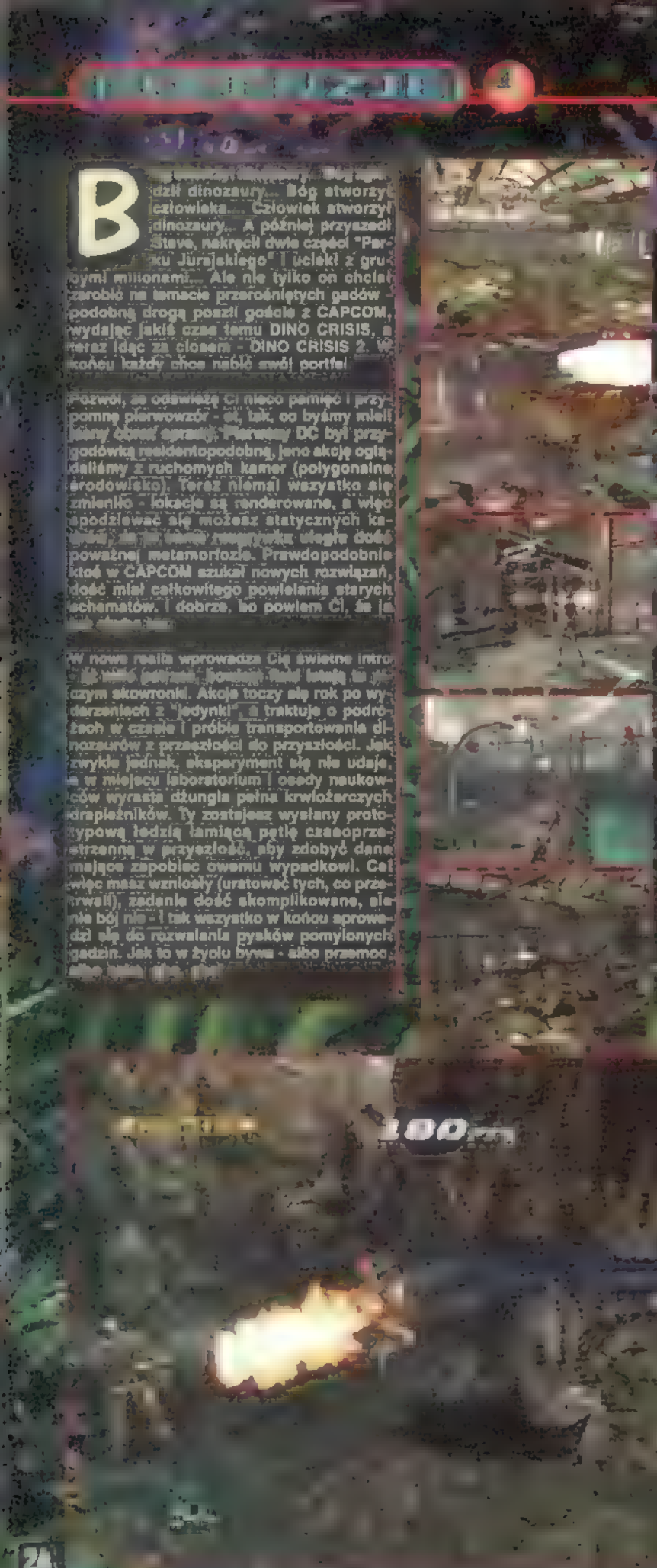
DINO

TIP

Był dinozaury... Bóg stworzył człowieka... Człowiek stworzył dinozaury... A później przyszedł Steve, nakręcił dwie części "Parku Jurajskiego" i uciekł z grubymi milionami... Ale nie tylko on chciał zarobić na tematach przerośniętych gadów - podobną drogą poszli goście z CAPCOM, wydając jakiś czas temu DINO CRISIS, a teraz idąc za ciosem - DINO CRISIS 2. W końcu każdy chce nabić swój portfel.

Pozwól, że odświeżę Ci nieco pamięć i przypomnę pierwowzór - ot, tak, co byśmy mieli wiedzę obsługi sprawę. Pierwszy DC był przygodówką resident-podobną, jeno akcję oglądaliśmy z ruchomych kamer (polygonalne środowisko). Teraz niemal wszystko się zmieniło - lokacje są renderowane, a więc spodziewać się możesz statycznych ka[illegible] ulegle dość poważnej metamorfozie. Prawdopodobnie ktoś w CAPCOM szukał nowych rozwiązań, dość miał całkowitego powielania starych schematów. I dobrze, bo powiem Ci, że ja

W nowe realia wprowadza Cię świetne intro [illegible] czym skowronki. Akcja toczy się rok po wydarzeniach z "jedynki", a traktuje o podróżach w czasie i próbie transportowania dinozaurów z przeszłości do przyszłości. Jak zwykle jednak, eksperyment się nie udaje, a w miejscu laboratorium i osady naukowców wyrasta dżungla pełna krwiożerczych drapieżników. Ty zostajesz wysłany prototypową łodzią łamiącą pętlę czasoprzestrzenną w przyszłość, aby zdobyć dane mające zapobiec owemu wypadkowi. Cel więc masz wzniosły (uratować tych, co przetrwali), zadanie dość skomplikowane, ale nie bój nic - i tak wszystko w końcu sprowadzi się do rozwalania pysków pomylonych gadzin. Jak to w życiu bywa - albo przemoc



Rzeź jest niezapomnianą rzeczą, [illegible] dinozaury zostały tu potraktowane jak świnie, króliczki, którym Gracz wypruwa flaki.

CAPCOM stworzył więc... Poczekaj, ktoś dzwoni. Tak? Halo?! Że co? Przejść już do konkretów!? OK. No, to jedziemy. Sama rozgrywka jest dużo, dużo bardziej zręcznościowa, wszelkie logiczne zagadki ograniczono do minimum. Ot, czasem będziesz zmuszony z kimś pogadać, czasem przeczytać znalezione dokumenty, czasem odszukać odpowiedni przedmiot. Zwoje mózgowe z pewnością Ci się więc nie przegrzeją, za to palce od ciągłego prowadzenia ognia - raczej taki Musisz bowiem wiedzieć o zaimplementowanym tu systemie walki. Otóż liczba kreatur rządnych odgryźć Ci wszystkie kończyny jest w DC2 nieograniczona - po prostu po zabiciu aktualnie polujących na Ciebie dinozaurów, pojawią się za chwilę następne (wyskakują z krzaków, wpadają przez okna, nadlatują itd.). Rozwalając je odpowiednio szybko, zaczynasz budować combosa, który zwiększa się wraz z rosnącą ilością dymiących cielsk pozostawionych w błocie. Za taką ostrą, masową jatkę dostajesz wysoko punktowane bonusy, które później możesz spożytkować w odpowiednich "sklepach" na broń, apteczki czy inne wyposażenie (np. ochraniacze). Dodatkowo, jeśli uda Ci się wypalić już podczas ataku drapieżnika (np. kiedy Raptor skacze Ci na twarz z wystawionymi pazurami), zostaniesz nagrodzony punktami za wykonanie countera. Wycinanie gadów niczym świń w rzeźni, jak sam więc widzisz, jest tu jak najbardziej mile widziane.

Oprawa potrafi wrzucić Grającemu głupi wyraz na twarz, za co ręczę. Renderowane lokacje są świetne, jakby lekko rozmyte, przez co sprawiają wrażenie bardzo plastycznych, naturalnych, broń Boże nie plastikowych. Dżungla jest super - w tropikalnym lesie niemal czuć wilgoć unoszącą się w powietrzu, wielkie, trawiaste pola złowrogo szeleszczą, zaś bagienna gleba podejrzanie paruje - czyżby rozkładały się w niej nie skonsumowane trupy, czy tylko jakiś T-Rex pocieniał kreclika? Mamy więc bardzo dużo otwartych terenów, czego brakowało w pierwszym DC, [illegible] zamkniętych pu

DINO CRISIS 2

dowiach nie zapomniano. Zwiedzisz więc zdewastowane sekcje laboratorium, bazę porośniętą od środka lianami, będziesz Ci nawet odkrywać podwodne obszary. Nie myśl sobie jednak, że są to zwykłe rendery! Większość z nich zawiera animowane elementy - poczynając od latających insektów, przez pomykające po ścianach robaki, aż po przechadzające się w tle wielkie dinozaury! Do tego niektóre, choćby te przedstawiające pokład statku, cały czas się kołyszą, ekran jest w nieustannym ruchu, a już o [illegible] (jeśli dasz strój nurka) nie jestem w stanie spokojnie mówić - wszak wszystko tutaj faluje dając naprawdę ciekawe efekty.

Rozgrywka jest bardzo rajcowna, zakłada [illegible] że tutaj z [illegible] w pewien sposób [illegible] plątają się questy Reginy i jej nowego partnera - Dylana. Każde z nich dysponuje odmiennym uzbrojeniem - laska np. wyniata z dwóch lekkich karabinków, tudzież posługuje się ręczną wyrzutnią rakiet, kolo zaś używa shotguna, miotacza ognia, ewentualnie energetycznych spluw. Taka rozmaitość uzbrojenia (w grze można bowiem posługiwać się jednocześnie np. pistoletem i trzymaną w drugiej dłoni maczetą, albo elektryczną pałką) bardzo pozytywnie wpływa na rajcowność i tak już wysoką. Cóż mogę Ci jeszcze powiedzieć? Chyba tylko tyle, że polecam [illegible] nowego DC strzelać [illegible] kupę. Nie ma jak upuścić cysternę krwi dinozaurom, co by udowodnić, kto tu jest największym drapieżnikiem!

Druga część DINO CRISIS została bombastycznie - zagadki sprowadzają się [illegible] do odnalezienia odpowiedniego klucza otwierającego drzwi [illegible] bardzo [illegible] podobne, sam nie wiem dlaczego:)...

MOJE TRZY GROSZE

Pewnie tego, że DC z przygodówki stał się bardziej strzelaniną to mocny przyznak. Że zdecydowanie wpłynęło to na ogólne wrażenie. Przepiękna grafika (jedna z najlepszych jakie widziałem w grach tego typu) szczegółowe wprost genialnymi animacjami postaci (w szczególności tymi już po czterdziestce) gwarantuje wspaniałą zabawę. Dokładając do tego zmyślną i trudną zakręconą [illegible] od której ciężko jest się oderwać.

Aju

WERDYKT

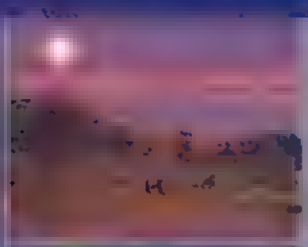
MYSZAQ

CAPCOM STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ

PLUSY MINUSY

OCENY ZORDÓW



WILD WILD RACING w języku polskim oznacza "Bardzo dzikie wyścigi". Niechaj i tak będzie..

Odrzucam jednak zawiłości, meandry językowe, co by skupić się na nowej pozycji dla PS2, traktującej o wyścigach samochodowych. Tym razem RAGE zaaplikowało Ci możliwość szaleństwa terenowymi pojazdami typu buggy. Dopasione, maksymalnie stuningowane budzące respekt i szacunek. Dosiadasz zatem cacko jedno z drugim i ruszasz przed siebie. Nie ludź się jednak, iż szosami, autostradami, czy wreszcie torami F1 możesz pomykać... Zostajesz zrzucony na hardcore owe terenowe tory na których aż roi się od motywów niosących potencjalne zagrożenie. Tory są zatem niezwykle zakręcone i oferują przytłaczające ilości skrótów. Dzięki możliwości ścigania się przez np. plac budowy, manewrować musisz niczym piłaczyna w obawie przed dotkliwą glebą pomiędzy maszynami budowlanymi, rurami, czy też niewykończonymi konstrukcjami i murami, co by przeciwników nie stracić z pola widzenia, gdyż pojęcie handicap nie przypadło im do gustów. Trasy zostały opracowane bardzo starannie, poza tym niektóre nie są ograniczone (w specyficznym rozumieniu tj. kilkuminutowy wyścig walisz non stop przed siebie, nie pętle), a (zróżnicowane warunki atmosferyczne, nawierzchniowe oraz pory dnia oferują. Zawodnicy z kolei to szczwane bestyje" i zajeżdżają Ci drogę oraz z niej spychają przy każdej nadarzającej się okazji. Jako że jesteś ciorany po całym świecie, teoretycznie pozytywnie wpływa to na różnorodność tras, jednak w praktyce, oprócz zmian w materii oprawy wideo, wcale tak nie jest i jadąc odnosi się wrażenie "ten zakręt wydaje mi się dziwnie znajomy"...

Model jazdy jest nie nie jest w porządku. Jazda nie wyzwala emocji, a poślizgi wykonywane z pomocą hamulca ręcznego uważam za nieporozumienie. Kolizje z kolei zastępują na nie beznadziejne gumowe stłuczki. Jednak największą wadą WILD WILD RACING jest bardzo niska dynamika, przesądzająca o niemrawo dozowanym niczym antybiotyk przez strajkującą pielęgniarkę, dawce rajcowności. Rozgrywce towarzyszy przyjemna, elektroniczna muza i wcale złe efekty specjalne. Zaś grafika... hm nie jest to cud, aczkolwiek wyjściowo wysoka rozdzielczość i ramka (Split daje ciała - 2 ramki) i efekty typu "chromowana karoseria" mogą zamącić we łbie. Niestety, póki co developerzy PS2 nie przykładają się do roboty, bo i po co - wszak Japończycy lubią kicz (o którym w przypadku tegoż tytułu nie ma jednak mowy). Mało jak na możliwości. Czarnuli polygonów, niedopracowane, kanciaste obiekty to jedna strona medalu, wielobitowa paleta barw to druga, ta lepsza. Generalnie trasy są bardzo nierówne, np. na pierwszej spakowane przebrzydłe typowo pecetowe ściany drzew, podczas gdy na kolejnych tkwią już drzewa 3D (notabene niezbyt skomplikowane). Świetnie wyglądają za to obiekty samochodów (szczególnie otoczony kuttem "garbus"), oczekujące detalami, nawet ruchomymi. Trasy są także nierówne w sensie dosłownym - podłoże skłania się z imponującej liczby polygonów, dzięki czemu "nierówności" to nieoficjalny podtytuł WILD WILD RACING. W związku z tym bombowo pracujące zawieszenie nie powinno przejść bez echa, że BTW nie wspomnę (a jednak wspomnę, hieh-hie!) o widocznych wzorach bieżników oraz pięknych alufelgach (ofkoz 3D, a nie "gupio" tekstury!).

Podsumowując, tekst ów traktuje o grze wyścigowej, która mogła stać się jedną z tych, na które wyczekujesz z upragnieniem. Wszystko byłoby super gdyby nie okrutnie dający się we znaki brak dynamiki - szarpałem nieco zniesmaczony. Jeśli jednak tytuł ten ukaże się w Europie (a wszystko na to wskazuje), polecam Ci go zczaić, Szanowny Czytelniku.

WILD WILD RACING

WERDYKT

HIV

RAGE WYŚCIGI

ORYGINALNOŚĆ

GRAFIKA DŹWIĘK GRYWALNOŚĆ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY

MINUSY

OCENA

CD

6

5

MOJE TRZY GROSZE

Kujet

MTV SPORTS SKATEBOARDING

FEATURING ANDY MACDONALD

Od czasu do czasu na PSX'a pojawiają się gry wymuszające postawienie pytania, które zadane zostało już wiele razy. Niestety - nikt nie kwapi się z przedstawieniem odpowiedzi. A pytanie brzmi: "Jak taka gra przeszła przez "kontrolę jakości"?".

Nie będę owijał w bawełnę, tylko od razu, szanując Twój czas i ciężko zarobione pieniądze, oddam ci niewątpliwą przysługę, ostrzegając Cię przed zakupem chłamu pod tytułem MTV SKATEBOARDING. Dlaczego właśnie tak, a nie inaczej? Odpowiedź znajdziesz poniżej.

Już menu główne wywołało u mnie pewne podejrzenia, które pogłębił niemiłosiernie długi czas wgrywania poziomu. Jednak straszna prawda wyszła na jaw kiedy wreszcie zacząłem rozgrywkę. Krótko mówiąc, grafika straszy! Jestem jeszcze w stanie przełknąć klepaką kolorystykę, a nawet brzydkie tekstury - ale nie dość, że poziomy są niespecjalnie ciekawie zbudowane, to jeszcze całość tak chrupie, że odechciewa się grać. Nie lepiej wykonani są zawodnicy, a ich ruchy są sztywne i nienaturalne. Niestety - jeśli myślisz, że na tym się skończy, to jesteś w wielkim błędzie. Dopiero teraz będzie "cloaca maxima".

Fundamentalny problem tej gry, że tak sobie pozwolę to nazwać, to jej absolutna nie-grywalność. Podczas "zabawy" czułem się tak, jakby gra pokazała mi "fucka". Sterowanie woła o pomstę do nieba. Reakcja jest mozolna przy zwyczajnym skręcaniu, a co dopiero jeśli chcesz wykonać jakiś trik! Kilka pierwszych prób wykonania najprostszych ewolucji spełzło na niczym, gdyż toporny system nie pozwala na szybkie wklepywanie komend. Można zapomnieć o comboach, do których przyzwyczaiły nas serie TONY HAWK'S lub GRIND SESSION. Tutaj głupie wskoczenie na krawędź kończy się w połowie przypadków klapą o ziemię. Podobnie jest zresztą w innych sytuacjach - upadki bez wyraźnego powodu to kolejny, ogromny mankament - i już po kilku minutach spędzonych z tą grą chciało mi się wyć.

Niestety, moje grindy kończyły się nadzwyczaj szybko dopóki nie zakumałem, że balansuje się naciskając R1 lub L1. Ten, kto wpadł na ten pomysł, powinien zostać skazany co najmniej na chińskie tortury. Jak by tego było mało, zawodnik w ogóle nie przechyla się w prawo i lewo - tylko pojawiająca się podczas upadku pokazuje nam jego sytuację. Totalnie spaprane są także upadki - otóż nie towarzyszą im jakiekolwiek animacje. Wygląda to mniej więcej tak, że deska znika, a zawodnik bez żadnej sekwencji upadku ląduje na ziemi. Nie muszę chyba wspominać, że wygląda to idiotycznie (chociaż właśnie to zrobiłem - tak na wszelki wypadek). Takich "kwiatków" jest bez liku i chyba nie ma sensu bym Cię dalej dręczył ich wyliczaniem.

Jedynym plusem tej pozycji jest strona muzyczna, gdyż zestaw kilkunastu dostępnych utworów może się podobać (co oczywiście zależy od osobistych preferencji). Cóż jednak z tego, że muzyka jest OK., skoro od grania można jedynie nabawić się wrzodów? Poza tym - to zasługa twórców gry, że upakowali do niej kilka znanych utworów.

Czas podsumować i skończyć tę smutną recenzję. Szkoda, że gry pokroju MTV SKATEBOARDING w ogóle trafiają na półki sklepowe, ale na szczęście od tego są pisma branżowe, żeby doradzić Graczowi w wyborze dobrego tytułu, a ostrzec przed chałą. Jeśli zależy Ci na własnym zdrowiu psychicznym i nie chcesz sobie zepsuć oczu, to unikaj tej gry jak morowego powietrza. Jeżeli natomiast chcesz pograć w najlepszy skateboarding, to wybór jest jeden - TONY HAWK'S 2.

MOJE TRZY GROSZE

Przyznaję, że gry traktujące o "deskach" dla mnie są magią, ale seria TONY HAWK'S budzi u mnie respekt (!?). Niestety już pierwszy kontakt z MTV SKATEBOARDING pozwolił mi na dystans - grafika jak rzygowiny po zabraniu

MTV

Jednak MTV SKATEBOARDING nie przestawało mnie zaskakiwać. Gdy już trochę przywykłem do ciężkich realiów tego tytułu postanowiłem trochę poeksperymentować po okolicy...

WERDYKT

MUTTI

THQ

SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

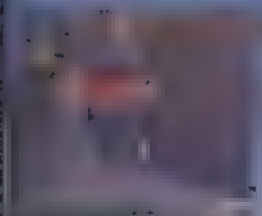
DŹWIĘK

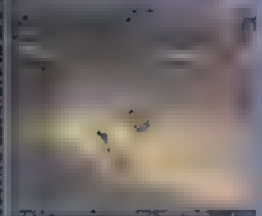
PLUSY

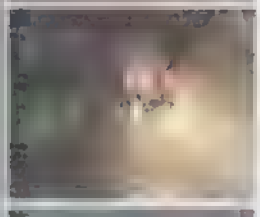
MINUSY

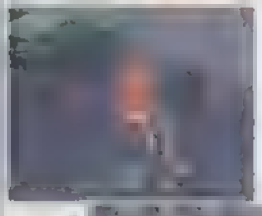
OCENY ZGREDÓW

2









Nie czytaj tej recenzji. To nie dla Ciebie. Będzie bez sensu, głupawo i w ogóle jeszcze coś się stanie. Lepiej idź wytrzyj sobie nos albo napompuj materac - tylko się po drodze nie przewróć! Bo ja ostatnio tak przyrżnąłem w betonowy słup (szedłem z kumplem, on mnie zagadał, ja się gdzieś zapatrzyłem i jak nie pizłem głową w latarnię!), że myślałem, iż to już koniec. Ale, ale - teraz to jest dopiero początek... Początek recki TONY HAWK'S PRO SKATER 2.

Gra jest naprawdę świetna i nie ma co się z tym kryć. Zresztą chyba nikt nie spodziewał się, że będzie inaczej. Do czynienia mamy z wzorcowym sequelem, w który usprawniono wszystko, co można było usprawnić. Od czego zaczniemy? Design skateparków pojdzie na pierwszy ogień, bo to chyba rzecz najbardziej istotna. Zresztą to moja recka i ja tu decyduję co jest istotne, a co nie:)! Teraz w Twe zasmarkane łapska oddano tylko i wyłącznie skejtowe obszary (żadnych tras zjazdowych, tak jak to było w części pierwszej) - zamknięte parki, po których możesz jeździć jak Ci się żywnie podoba (brak startu i mety) i trenować karkołomne combosy. To dobre posunięcie, czyniące z THPS2 grę bardziej techniczną, o bardziej symulacyjnym charakterze. Widać, że gatunek ewoluuje we właściwą stronę.

Nad samym ustawieniem wszystkich murków, ramp, half- i quarter-pipe'ów siedziało niechybnie kilkunastu ekspertów, studiując prawdziwe skateparki, głowiąc się i wychodząc z siebie, gdzie tu jeszcze coś wrzucić. Efekt końcowy mógł być więc tylko jeden - obszary do skejtowania są genialne (za wyjątkiem miasta w nocy, które wg mnie jest tu wrzucone na siłę - poza kilkoma grindowymi sztuczkami, nie ma czego tam szukać), a odkrywanie wszystkich transferów (czyli połączeń jednego triku, czesanego na jednym z elementów otoczenia, z drugim, wykonywanym gdzieś indziej, poprzez trzeci) zajmie Ci więcej czasu niźli cały Twój seks zsumowany razem, ghe, ghe! No, chyba że masz koleżanki-nimfomanki...

Sesje Motion Capture musiały być niezwykle bolesne, być może nawet ktoś cichcem wrzucił z nich filmiki do internetu, co by bardziej zwyrodniałych sadystów podjarać, niemniej opłaciły się. Fizyka miotającego się po ekranie chłopka + zachowanie deski są świetne i wręcz można błyskać oczami, patrząc czy to na pięknie animowane, podniebne ewolucje, czy na pełne krwi upadki. Do pełni szczęścia brakuje mi jeno otwartych złamań i od czasu do czasu zejść śmiertelnych, ale trudno - jakoś to przeżyję. Widać, że nad engine'em chłopaki przysiedli ponownie, poprawiając go nieco. Poczynając od wspomnianych zawodników, na których składa się teraz niemal dwa razy większa liczba poligonów (bez problemu można np. rozpoznać ich po mniej lub bardziej głupawych mordach), przez starannie wykonane lokacje (sporo detali, świetne tekstury), a na przyśpieszonej animacji kończąc (gra jest jeszcze bardziej dynamiczna, co wydaje się niemożliwe, a jednak!) - wszędzie zmiany są jak najbardziej na miejscu.

Powie szczerze - prosty ze mnie gość i ilość menusów, opcji oraz trybów gry jaką zawarli tu developerzy z NEVERSOFT trochę mnie przestraszyła. Zresztą co ja będę ściemniał - przestraszyłem się jak świnia grzmotu i wskoczyłem pod łóżko (swoją drogą - ile ciekawych rzeczy tu znalazłem! O niektórych nawet nie miałem pojęcia). Ja bowiem lubię prosto i szybko - chciałem od razu pojeździć, a nie uczyć się całego tego lácie RPG-owego systemu (mnie wszystkie bardziej złożone statystyki i tabelki kojarzą się z RPG-ami, wywołując dreszcze:). Niemniej przemogłem się - i wiesz co Ci powiem? Na dłuższą metę patent z zarabianiem kasy i kupowaniem za nią coraz to bardziej zakręconych trików sprawdza się wyśmienicie. Trzeba jeno wykonywać odpowiednie zadania narzucone przez programistów (co by się tej kasy nachapać). Motyw ten powinieneś znać z pierwszego THPS - szukasz kaset literek tworzących wyraz "SKATE", bijesz rekordy punktowe i takie tam. Teraz dodano jeszcze wytyczne, określające jaki trik masz zrobić, np. konkretny transfer z jednej rampy w drugą, co prezentuje podejście zbliżone do recenzowanego miesiąc temu DAVE MIRRA FREESTYLE BMX. Podejście jak najbardziej rajcowne i słuszne - należałoby dodać.

MOJE TRZY GROSZE

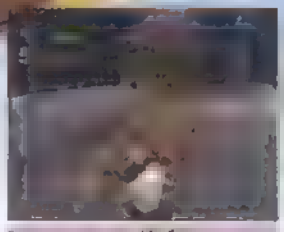
Chyba do tej pory jeszcze się nie pochwaliłem, że ostatnimi czasy zagrywam się sporo w "deskory" i choć TONY HAWKa uważam za "numer jeden" w swojej klasie, tak nie mogę powiedzieć, że druga część gry wgniotła mnie w fotel. Co my tu mamy? Wyższy stopień trudności, większe obszary, bardziej dopasowaną grafikę, a nawet wspanialszą muzę. Wiem, pomyślicie, że marudzę (wcale się nie dziwię), ale wydaje mi się, że zabawa jest mniej dynamiczna, więc nie mogę przyznać więcej niż

Ściera

Klimat THPS2 ma niesamowity - już przy pierwszym podejściu dłonie silniej zaciskają się wokół pada a po dłuższej sesji sam łapiesz się na tym że w głowie układasz kolejne combosy (np idąc ulicą albo oddając się męskim sportom (kibel + gazeta albo łóżko + kobieta) Ogromna, naprawdę cholernie ogromna liczba trików do zdobycia (w tym zupełnie nowe manuale pozwalające w niespotykany dotąd sposób łączyć ze sobą triki) rozwijanie umiejętności zawodników, wielopoziomowe skateparki sekretne obszary, otwierające się po wykonaniu określonej czynności (np trzeba sprawić, by stojący na środku hali helikopter wystartował, po czym rozwalił ścianę odsłaniając tym samym nowe tereny) możliwość stworzenia własnego zawodnika/parku i co sobie jeszcze tylko wymarzysz sprawiają że nie da rady nie zgodzić się z prostym stwierdzeniem - THPS2 RULA!! Tak k tak!

Nie zapomniano też o trybie dla dwóch Graczy który nie budzi mnie większych zastrzeżeń (może tylko mgła momentami jest zbyt mocna, ale), zaś dostępne tu sposoby rywalizacji wywołują jak najbardziej pozytywne odruchy - np zaznaczasz obiekty na których wyczeszesz jakiś trik, a jednocześnie starasz się "odznaczyć" obiekty kumpla No i na koniec muza - ponoć nie każdemu odpowiada Czy rzeczywiście jest za ostra? Hmmm Wg mnie - nie Popisowy kawałek Rage Against The Machine dodaje mi wręcz skrzydeł pozwala walić takie kombinacje o których i samemu Tony'emu chyba się nie śniło - ale zdaję sobie sprawę, że gro skejt-fanów wolałoby tu więcej punka albo ska Ot, kwestia gustu

Rozwalenie komuś domu w drobny mak przy okazji obicie mu ryja fest, że aż furczy, tak o poranku, dla rozruszania nadgarstków, kręci mnie - i to mocno, natomiast wieczorem lubię bardziej wymagające zadania (picie piwa łajki głupie garki do lasek) I uwierzysz że zrezygnowałem z tego wszystkiego aby tylko pośmigać trochę na desce, zarówno wieczorem jak i rano ciąć w THPS2? Sam jestem zdziwiony No nic cóż - w końcu to najlepszy symulator dechy, jaki do tej pory udało się stworzyć komukolwiek! I gdyby tylko nie fakt, że jest to sequel świetny, bo świetny ale przecież mocno bazujący na pierwowzorze a więc już wcale nie tak świeży i odkrywczy to dałbym dyche A tak jest tylko "dziewiątka" Takie życie



MOJE TRZY GROSZE

Wreszcie jest! Sequel najlepszej dechy ale zawodzi pod żadnym względem i jedynie potrafi mile zaskoczyć Świetny system trików został bardziej dopieszczony poprzez zaimplementowanie trw Manuali można teraz wykręcać niesamowite combosy, a wspaniale zaprojektowane areny pozwalają na takie loty, że mózg staje w poprzek Nowością jest odkrywanie nowych sekcji poziomu przez wykonywanie odpowiednich trików Muzyka odrobinę ciężka ale idealnie zagrzewa do boju i agresywnej jazdy Mniejsza grafika, najlepsza muzyka, najlepszy "model jazdy" - THS jest debosciakiem w każdej kategorii i obrzydliwie aż jakoś denerwuje czy się

Maciej

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

TIP

Zazwyczaj jak czło-
wiekowi wbić nóż
w ciało, to tętni
skacze do 140
uderzeń... Kiedy
włączyłem THPS2 i
chwilkę pojeździ-
łem - miałem 145. I
wiesz co? Zdecydo-
wanie wolę to dru-
gie. a Ty?

WERDYKT

MYSZAQ

ACTIVISION

GRYWALNOSC

PLUSY

MINUSY

OCENY ZGREDÓW

[illegible] ... jest OK ... a zaraz [illegible] ... to bada- [illegible] ... z przygotowaniem [illegible] ... koniec gry

[illegible] Niebanska Plaza A Garland

Coż, święta prawda, choć z tym [illegible] z pewnością do [illegible] spotkać się [illegible], bardzo przydatnymo- [illegible] tytułu ARMORED CORE. Bynajmniej nie ma to związku ze stopniem trudno- ści, choć gra momentami jest bardzo trudna. Po prostu cho- dzi o to, że [illegible] rozmija się o pieniądze [illegible] kontraktowej [illegible] wydatki na napra- [illegible] i modernizacje me- chów [illegible] tylko na ultra- [illegible] świat jest o tyle [illegible] na krechę. Ale nie [illegible] ARMORED CORE rozstaje się o pienią- dze. Z [illegible] z naszej kochanej [illegible] rzeczywistość. Ukazała się [illegible] prawdziwa druga część AC na [illegible] Przybyłał on [illegible] z [illegible] tego [illegible] wy- [illegible] naprawdę atrakcyjnego sequela?

Jestem wielkim fanem tej serii. Ukończyłem pierw- szą część, jak i wszystkie wydane dodatki, ale nadal nie czułem się na- sycony. Wśród zapowiedzi na PS2 ze spokojem patrzyłem na tytuły pokroju GT2000, a prawdziwie zwierzęce pożądanie wzbudzały we mnie tylko niektóre pozycje. ARMO- RED CORE 2 był jednym z tych ślino-łzo-toczных, rozszerzających źrenice tytułów stojących w kolej- ce. I z prawdziwym uwielbieniem obserwowałem pojawiające się logo AC2 na redakcyjnym telewizo- rze, do którego w wyuzdany sposób podpięta jest czarna konsola.

Gra oczywiście stawia nas w roli pilota geara w organizacji "Raven", najemnika wykonującego naj- różniejsze misje. Kasa, jak już wspomniałem, odgry- wa tu bardzo ważne znaczenie - to z jej dostatkiem można pokusić się o dokupowanie nowych broni oraz części do mechów. Właśnie modernizacja sprzę- tu bojowego była do tej pory jedną z najbardziej wciąga- gających rzeczy, zaskakując swą drobiazgowością i rozbudo- waniem. Różne korpusy, podwo- zia (nogi humanoidalne, "walke- rowe" z przestawionymi stawa- mi, arachnoidalne, gąsienice i poduszki antygrawitacyjne), gło- wy, ręce - także i z zamontowa- nymi gunami, a nawet bebechy - silniki, dopalacze, układy zasi- lające i wspomagające (spapy, zakłócacze, ABS-y i inne pigu- ły). Sprzęt ofensywny - rakiety kierowane i nie, pistolety, karabiny, strzelby, snaj- perki, miniguny, bazooki, granaty, plazmy, las-

MOJE TRZY GROSZE

Na drugą część AC czekałem niecierpliwie, bo seria ta jest niewątpliwie najlepsza, jeśli chodzi o "realistyczne" przedstawienie walk stalowych kolosów. Bardzo rozbudowana i świetnie wykonana graficznie część druga nie jest niestety tak dobra, jak bym chciał. Raz - brakuje tu naprawdę istotnych innowacji, a dwa - ta gra zwalnia! Na Split Screenie nawet przy wielkich typu wybuch, czy seria z karabinu [illegible] (co zresztą jest tradycją w serii AC, ale czemu na PS2???). Mimo tych niedociągnięć gra jest świetna i obojętnie czy ktoś jest weteranem AC, czy do- piero zaczyna karierę pilota, nie będzie się zawiedziony. [illegible] to jest ktoś zaczy- na taką karierę, to bardziej spodoba mu się [illegible] z po- przedniego miesiąca - Mr. S)

Mutti

Na ten tytuł wszyscy dłu- go czekali - upatrując kon- kurencji dla Virtual On 2 z Dreamcasta.

WERDYKT

KALI

FROM SOFTWARE | STRZELANINA

[illegible] DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

7

7

PLUSY | MINUSY

8

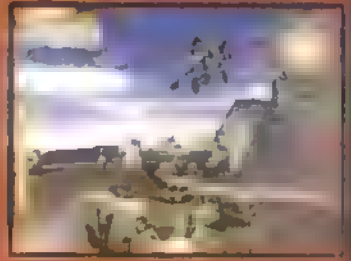
NOŚNIK CD

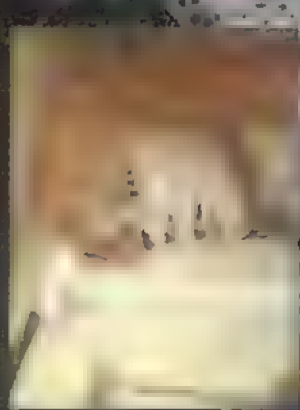
ry , bazy , nawet miotacz ognia. W każdej opcji zróżnicowanie tak wielkie ze prawiczkow AC-owych głowa boli. Po pierwszych niemalże kobiecych bólach inicjacji z AC nadchodzi tylko dzika namiętność, urozmaicanie zabawy dopieszczania rozrywki szczegółami. AC2 pod tym względem olewa nawet więcej niż poprzednicy. Przybudowie mecha dostały dwie opcje, w których można pogmerać: "Inside" i "Extension". "Inside" – trzy rodzaje systemów pełniących pośrednie funkcje ochronne. "Extension" – trzy bajery podnoszące efektywność walk. Po pierwsze: Dive Booster dopalacze skierowane w dół, które błyskawicznie sprowadzą Cię na ziemię. Dwie pozostałe zabawki wiążą się z systemami rakietowymi. Anti Missile wystrzeliwuje rakiety, niszczące inne rakiety które właśnie w Ciebie lecą, a Relation Missile wystrzeliwują do każdej Twojej zabawy dodatkowe rakiety.

Walka. Prawdę powiedziawszy, nie zawiodłem się na tym tytule choć z punktu widzenia laika z pewnością powinienem. Jeżeli chodzi o tryb dla jednego Gracza to wiele nowego autorzy nie wymyślili. AC przyzwyczaił już wszystkich do tego, że zadania były na zwykłe uganianie się. Co by autorzy nie wymyślili, bardzo zaskoczyć nie mogą. I tak możemy np. gonić po platformie wiedząc, rozbijając pod ostrzałem bomby, czy też wraz z plutonem innych mechów brnąć się w bazie przed natłokiem wrogich bombowców. Choć misji jest bardzo dużo (tak, poprzednich edycji poczują się jak na starych grach), to jest też Arena – dająca umożliwiająca walkę po jednej, konkretnymi mechami w związku z nią wątkiem najwyższe całkowicie. Dzięki oglądanym zdjęciom jak i nietrzeźwym wspomnieniom z obcowaniu z Virtual On 2 na DC. Już myślałem, że podano mi tylko Sałatkę zamiast pełnowartościowego obiadu rodem z McDonalda (pozdrowienia dla fanów tego pomijanego dopalacza), się nie wczuł. Tak, tak – praktycznie rzecz biorąc walka może wyglądać dokładnie tak samo – aż do tej pory. Ale jeżeli dojdzie do starcia z lepszym zawodnikiem (tu patrz też Multiplayer LINK oraz Spell Series), kiedy posłuchamy zaczniesz to zaczniesz żałować. Będzie niezła jatka! Hah – wszystko to dzięki dwóm przemiłym mocarnym nowościom w tej części. O jednej rzeczy już wspomniałem – to własnie Dive Boosters. A druga niespodziewanka prosto od Tarzana i Jane. Overcoat Booster!!! Mega duper dopalacz ulokowany pod przyciskiem pod pewną gałką. Nisz mech zaczyna emanować brutalnym światłem na plecach kumuluje się energia, dudnią. Szaleńczy wystrzał 5 przeciwników otaczających tylko smuga obok jadącej machiny teraz to walka nabierała specjalnego tempa i przy tym w powietrze strafe'uj i namierzaj przeciwnika strzała do Ciebie? No to Dive Boost i znów jak to zapodawał dj w szczecińskiej Lokomotywie. Cała sala Napierdala! A za sale robią takie areny jak jakieś lotniskowiec, kanion czy stacja orbitalna. Czujemy się fajnie...?

Zła grafika. W pierwszym momencie strasznie mi się spodobała. Jednak z czasem trochę wyłoze kaleczą swoje zachwyty. Tak naprawdę to czegoś powalającego nie ma – dopalony PC jadący wszystko. Jest naprawdę niezle na co wystrzałowo. Mechy są bardzo szczegółowe, bardzo dobrze się prezentują pancerze. Zatoce do tego dynamiczny light sourcing. Kolorystyka też wprawia w dobry nastrój. Ale wszystko to nie jest jakimś dziełem sztuki, a z pewnością nie demonstracje pełne mocy PS2. Jest po prostu OK, a dla ludzi przyzwyczajonych do Szataka – wyśmienicie. Muzyka – stare dobrze znane techno klimaty z poprzednich części.

"Chcę czegoś innego. Wszyscy chcą czegoś innego, nie wszyscy robią to samo. Nie ma w tym żadnej przygody". Taka jest prawda, że w podsumowaniu AC2 wypada jako przeciętnej jakości sequel. Prawie cały osprzęt mechów jak części składowe żywcem przeniesiono z poprzednich części. Wykorzystano sprawdzone pomysły, do dając niemalże kosmetyczne drobiazgi. "Cry this fuck?!" Raczej nie. To naprawdę ciekawi pozycja, choć w części satysfakcjonujących fanów mających potencjał przyciągnąć gamę nowych Graczy. Jak tylko wyjdzie wersja angielskojęzyczna z pewnością za gości w mojej prywatnej bibliotece pierszybko też powędruje na półkę, ukoronczone I said nice one brother!!!



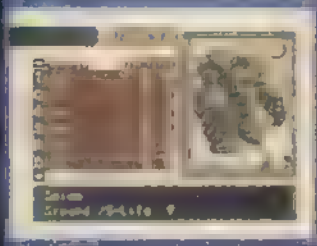


Parasite Eve II

ERA TWÓRCÓW SERII FINAL FANTASY

SQUARESOFT

Monster Rancher Battle Card



WERDYKT — STAR

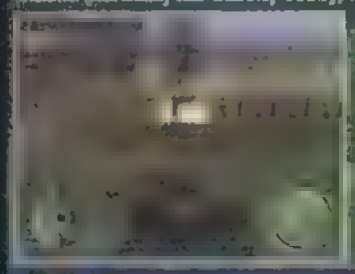
TECMO | INNE

GRYWALNOŚĆ

PLUSY | MINUSY

OCENY ZGREDÓW

Fanom tego gatunku wyjaśniać z czym się wiąże nie muszę, więc choćby tylko z tego powodu po WORLD DESTRUCTION LEAGUE: THUNDER TANKS spodziewałem się porządnego "łupaka". Padło jednak hasło: "recenzja tylko na pasek", szybko więc wszelkie nadzieje na dobrą zabawę z tym tytułem zostały rozwiane:)



WERDYKT — SHIVA

3DO | STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ

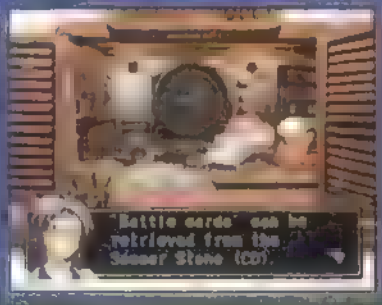
PLUSY | MINUSY

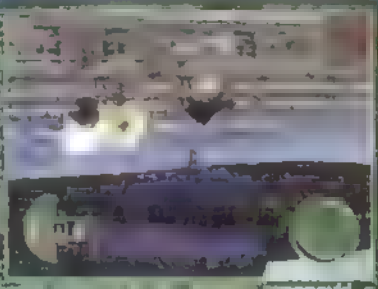
OCENY ZGREDÓW

W

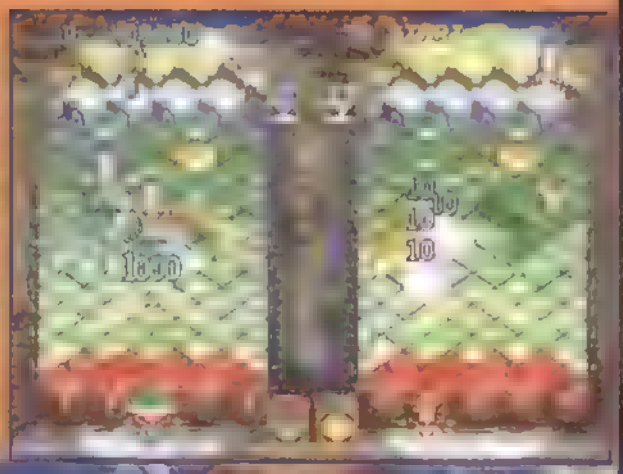
Pierwsze i najważniejsze - MONSTER RANCHER: BATTLE CARD nie jest już grą

Zasady rozgrywki są proste - ustalamy grupę trzech stworków i wybieramy im zestaw kart umiejętności, które wykorzystujemy podczas rozgrywki. W walce wszystko polega na tworzeniu z dostępnych na stole kart punktów, które zużywamy podczas atakowania stworów przeciwnika lub obrony przed jego atakami. Każdy z naszych zawodników może podczas jednej rundy zaatakować tylko raz





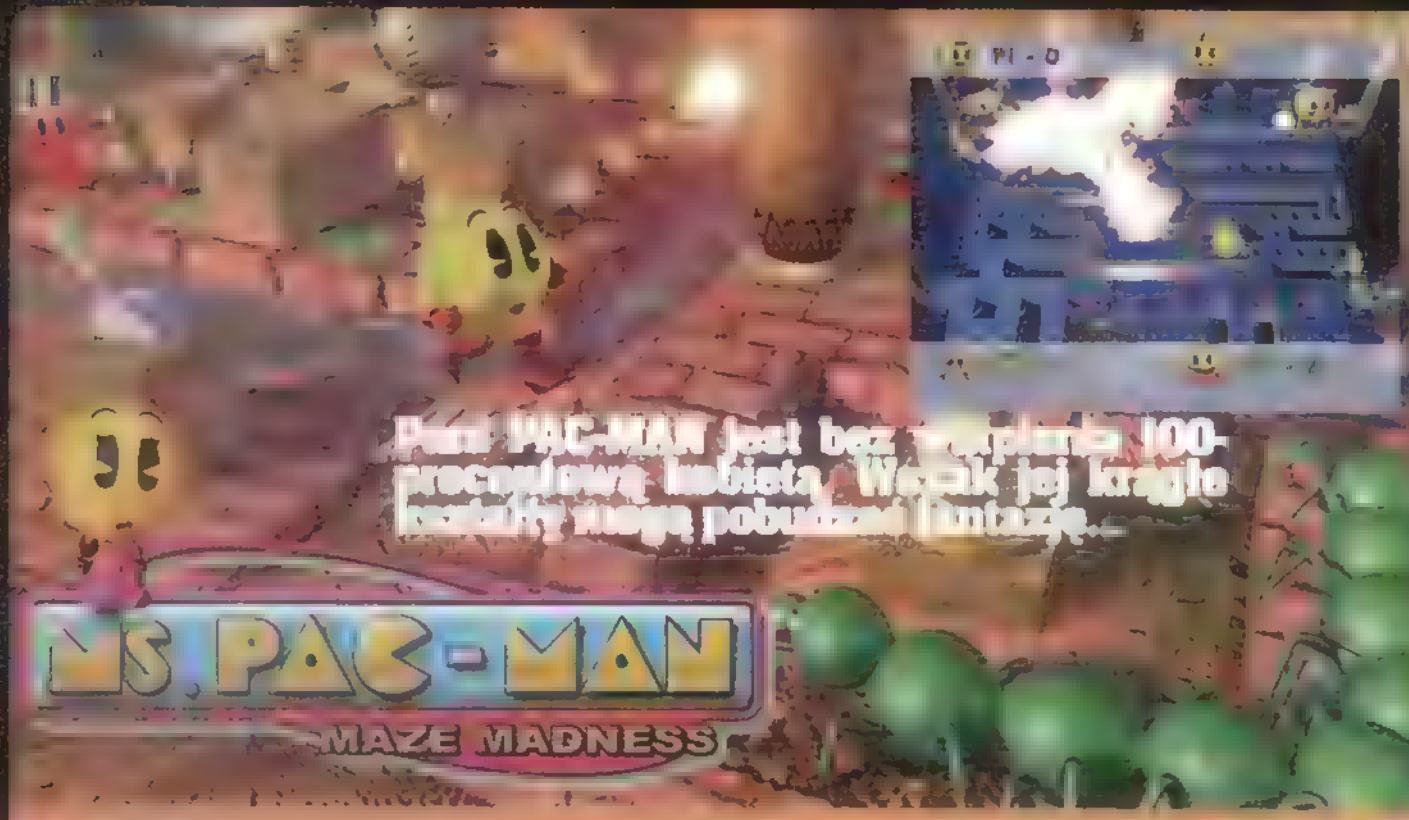
Gra logiczna? Tak. Gra zręcznościowa? A i owszem. Podstawy już zatem znasz, jednak dokładne przedstawienie zasad rozgrywki słowem pisanym nie wydaje mi się możliwe. Kierujesz "działkiem" poruszającym się wzdłuż dolnej krawędzi ekranu, rzygającym kolorowymi kostkami. Twoim zadaniem jest przypasowanie do siebie kostek tego samego koloru, dzięki czemu te łącząc się tworzą większy blok. Oczywiście mowa o kwadratach, tzn. bok wspomnianej figury geometrycznej musi mieć wymiary 2x2, 3x3 itd. Dzięki charakterystyce klocków możesz w ograniczonym stopniu kierować ich lotem - a to dzięki linii pomocniczej ukazującej przewidywaną trasę klocka, bowiem ten zawsze zgaja się po krawędziach i innych już tkwiących na polu. Jeśli jednak strzelisz w ten sposób, bloki zetkną się krańcami, wyparowując cały łańcuch. Dzięki specjalnym kufrom, po ich rozwaleniu wszystkie znajdujące się na planszy bloki albo przybierają jeden kolor albo wyparowują dp. Zadanie utrudniają ograniczony czas oraz złośliwość programistów, otóż jeśli zbyt długo ociągasz się konstrukcja ignis ku dołowi ekranu, aby po osiągnięciu pewnego poziomu zapewnić Ci powtórkę z rozrywki. Poza tym, podzielony na pola plac rozgrywki nie ograniczają gabarytami, szczególnie gdy musisz stworzyć konstrukcję 5x5.



Tryb Puzzle, oferujący zabawę w pojedynkę, nie jest w stanie przykuć nazbyt długo do konsoli (tyknąć raz - i wystarczy). Sytuację ratuje Versus - w nim to można dopatrzyć się podobieństw względem świetnej serii pt. BUST A MOVE. Podobny widok, grafika i zasady gry. Oczywiście na stopień rajcowności duży wpływ mają wszelkie niespodzianki, takie jak choćby śmiecie przeskakujące pomiędzy ekranami czy też nieubłaganie upływający czas, a co za tym idzie - coraz mniej miejsca na planszy.

LAND MAKER nie jest szczytem marzeń na miarę przekroczenia prędkości światła i załamania czasoprzestrzeni, ale sprawi z nieco pogniecionej pada i wydzielisz kompletowi kilka muk. Niebagatelne znaczenie ma dosyć wysoki poziom trudności a przede wszystkim Arcade Versus dla dwóch Graczy (dynamika, ładne efekty). Warto obczaić, na ciepłą na uwadze, iż to nie kuleczki hihihe. Dzięki multiplayerowej opcji, LAND MAKER tkwi w czołówce gier tego typu. Zresztą nic na czemu się dziwić - developerem jest JALECO.

Parasite Eve II
ERA TWÓRCÓW SERII FINAL FANTASY

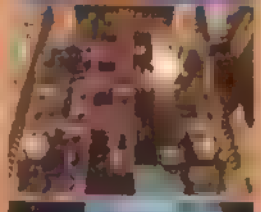


Pac Manow zrobiło się niezwykle głupio po tym, jak Sclera określił go w "3 groszach" przy okazji recenzji PAC-MAN WORLD. Biedaczysko wysłał zatem w świat swą okrągłutką żonę, co by tym razem ją obrażano...

Pani PAC MAN jest bez wątpienia 100-procentową kobietą. Wszak jej krągłe kształty mogą pobudzać fantazję, a i samej Larze daleko do nich. Jej towarzystwo polubił stary pierdziel, co to nazywa się Ruchalskym, ze miał odrobinę wolnego czasu tego popołudnia zaprosił niewiadomą kobiecinę na dobry film. Niestety zła wiedźma z zaświatów porwała w międzyczasie starucha a Pani Pac-Manowa wyruszyła mu na ratunek. Fabuła jak sam widzisz wyszukana na jest podobnie jak gra. Emhhh...

Nie wiem tego na pewno, ale wydaje mi się, iż przeniesienie Pac Mana w 3D nie wyszło zbyt dobrze serii. Co by pokazać, iż zna się na rzeczy firma NAMCO wydała kolejną grę w historii (gee! Która to już?!!). Tym razem, nawiązując do arcade'owej old-schoolowej tradycji, a idąc z duchem czasu jednocześnie, MS PAC MAN: MAZE MADNESS stanowi doskonałe połączenie tych dwóch jakże odmiennych charakterystyk. Choć otoczenie składa się z polygonów i generalnie można powiedzieć, że jest trójwymiarowe, zasady rozgrywki przypominają te z wersji 2D. Okrągłutka laska biega po labiryntach, pożera kuleczki i trzepie skórę napotkanym łajdakom. Co by zabawa była bardziej rajcująca, dołożono liczne elementy charakterystyczne dla współczesnej platformówki (zbieranie przedmiotów, logiczne zagadki i kombinowanie, także momenty wymagające manualnego poświęcenia). Jako że laska porusza się non stop po labiryntach, napotyka przesuwalne bloki, takież wybuchające, kolorowe klucze otwierające określone drzwi, skocznie, zapadnie, kładki, wajchy itd. Uważam, iż proporcje pomiędzy arcade i 3D zostały wyważone z aptekarską precyzją (oczywiście nie mogło zabraknąć oryginalnej, "salonowej" wersji!)

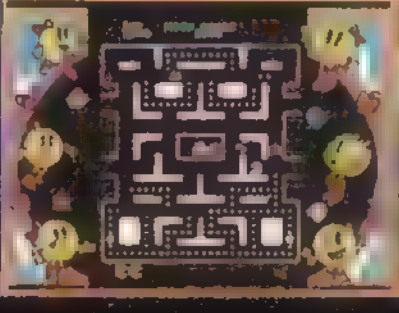
Szarpiąc w MS PAC-MAN: MAZE MADNESS bawiłem się doskonale, co jednak miało miejsce jedynie przez pierwszych kilka godzin. Później przyszło znużenie łykaniem kulek i kilkaniem po skocznich, przepychanie i wysadzanie w powietrze bloków. Bo tak prawdę mówiąc - ta gra jest zbyt nudna. Pod względem wykonania nie zachwyca, ale i nie można jej nic zarzucić (no, muzyka po 2 godz. wychodzi bokami, ale to szczegół:). Jednak po pewnym czasie spędzonym z trybem puzzle uaktywnia się dodatkowa opcja, a mianowicie... Multiplayer!!! W trybie tym może szarpać jednocześnie do 4 Graczy, a poszczególne konkurencje przysparzają sporo emocji (zabawa w "głupiego jasia", "kto szybciej zje 80 kropek" i "zapędzanie kota do rogu" - kooperacja "3 na 1"). Przyznaję, że gdyby nie Multiplayer, ocena byłaby znacznie niższa.



MOJE TRZY GROSZE

Jestem przeciwnikiem i fanem gry 3D. Na przez pierwsze 10 minut zabawy pani Pac-manowa podziałała na mnie fanatyka oldschoolowej zabawy jak magnes. Jak już po kwadransie mój entuzjazm nieco opadł. Po tym czasie zjadaczka kropek straciła swój pierwotny charakter na rzecz przekombinowanych zasad (jakieś platformy, przełączniki, wybuchy...). Kiet chciał mi "zrobić dobrze" ale mu nie wyszło.

Mr. Sclera

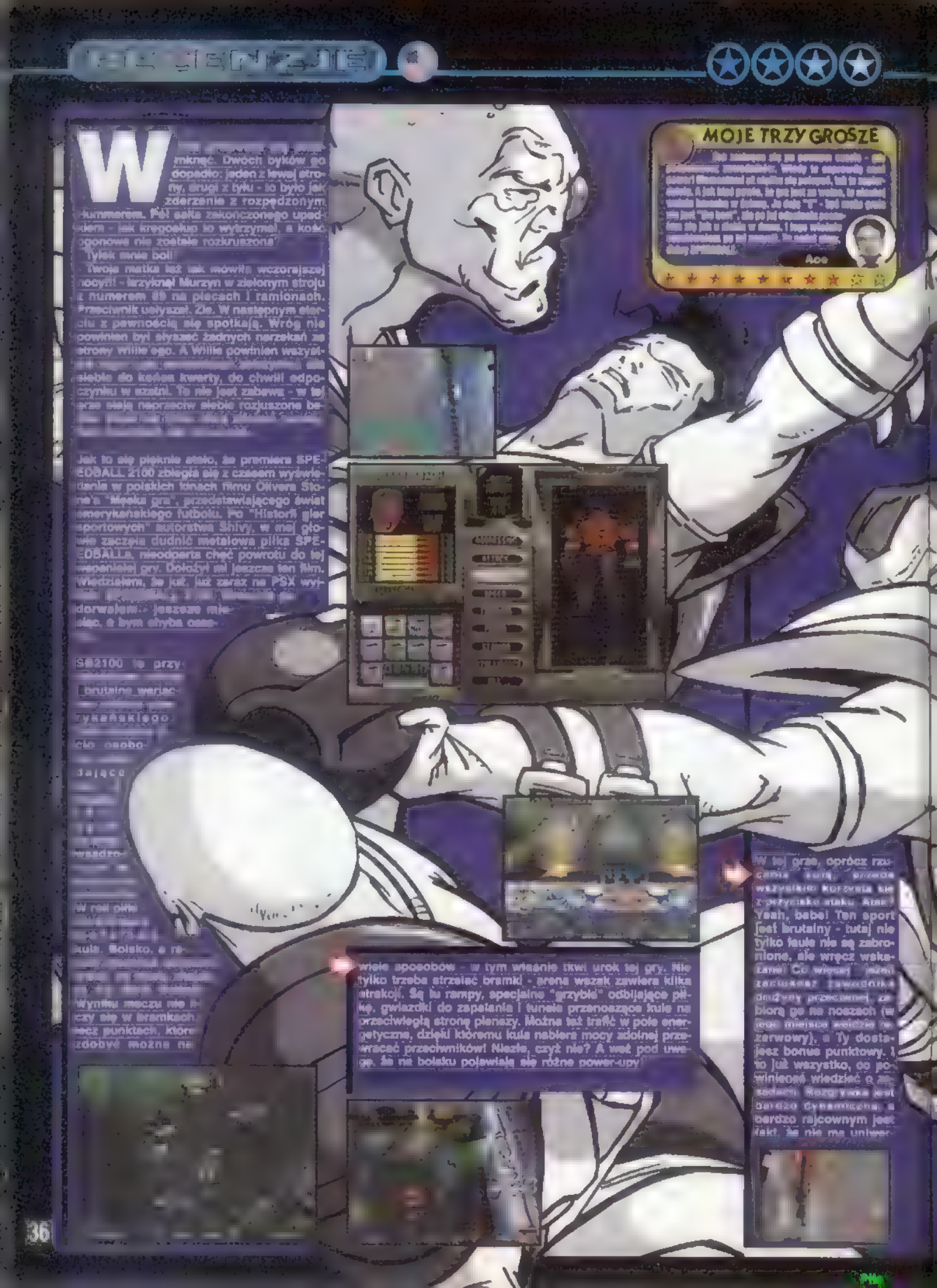


Nie ukrywam że po FROGGER 2 nie spodziewałem się wiele. Oldschoolowy bohater jest oki, ale przeniesienie jego przygód w 3D to z założenia profanacja. I choć "jedynka" swojego czasu bawiła mnie całkiem niezle, tym razem obawiałem się odtwórczego chłamu, typowego nabijacza kasy

Już po łyknięciu kilku pierwszych poziomów byłem pewien, iż moje przeczucia sprawdziły się w 100%. Platformówka 3D, bohater który skacze, skacze, skacze i zbiera pierdoły - oto ogólna charakterystyka rozgrywki. Pełno tu zawijasów i naturalnych przeciwników, wszelkich kładek i zapadni, no i naturalnie typowych dla oryginalnej wersji "przechadzek przez drogę", choć w zmienionej formie. Co ciekawe, zdania nie zmieniłem po ukończeniu kilku światów... Oprócz głównego trybu, w którym musisz pokonywać kolejne poziomy, developer przygotował również wersję arcade, polegającą na jak najszybszym zaliczaniu poziomów (dodatkowo musisz zbierać porozrzucane po nich tokeny). Fajne, ale maksymalnie hardcore'owe... Łypiesz z pewnością na "oceniaczkę" i nie dowierzasz... Bo największą zaletą FROGGER 2 jest tryb Multiplayer, dzięki któremu w szranki może stanąć do 4 Graczy jednocześnie. Zawody polegają na dotarciu jak najszybciej do "mety" (coś a'la wyścigi, ale raczej "pokonywanie poziomu na czas"), przeprawieniu się jak najszybciej przez oldschoolową zadymę rzeczną (tudzież uliczną i inne), a i zaimplementowano zabawę w tzw. "węża" (znaną doskonale właścicielom telefonów kom. Nokii).

FROGGER 2 nie powala na kolana szatą graficzną i w tej kwestii jest po prostu średniakiem, a oprawa dźwiękowa stoi na źdźbełko wyższym poziomie. Tryb przeznaczony do zabawy w pojedynkę nieco nuży, a swe prawdziwe oblicze FROGGER 2 pokazuje dopiero gdy zabiorą się zań 4 Gracze. Gdy Multi-Tap idzie w ruch, zabawa jest naprawdę przednia. Stąd taka właśnie ocena końcowa.

Parasite Eve II
TWÓRCÓW SERII FINAL FANTASY



W mknę. Dwóch byków go dopadło: jeden z lewej strony, drugi z tyłu - to było jak zderzenie z rozpędzonym hummerem. Pół sekundy zakończonego upadkiem - jak krzesiwo to wytrzymał, a kości ponowo nie zostały rozkruszone.

Tylko mnie boli.

Twoja matka też tak mówiła wczorajszej nocy!! - krzyknął Murzyn w zielonym stroju z numerem 69 na plecach i ramionach. Przeciwnik usłyszał. Zle. W następnym starciu z pewnością się spotkają. Wróg nie powinien był słyszeć żadnych narzekań ze strony wilka ego. A Wilka powinien wszystkie siebie do końca kwarty, do chwili odpoczynku w szatni. To nie jest zabawa - w tej grze siłą naprzeciw siebie rozluźnione be-

Jak to się pięknie stało, że premiera SPEEDBALL 2100 zbiegła się z czasem wyświetlenia w polskich kinach filmu Oliver Stone'a "Męska gra", przedstawiającego świat amerykańskiego futbolu. Po "Historii gier sportowych" autorstwa Shivy, w mej głowie zaczęła dudnić metalowa piłka SPEEDBALLA, nieodparta chęć powrotu do tej wspaniałej gry. Dołożył mi jeszcze ten film. Wiedziałem, że już, już zaraz na PSX wyl-

dorwałem... Jeszcze nie-
ołać, a tym chyba oszu-

SB2100 to przy-
brutalne wariac-
rykańskiego
cie osobo-
dające

wiadcz-

W rzeczywistości piłk-
kuli. Bolsko, a ra-

Wynikiem meczu nie
czy się w bramkach
ecz punktach, które
zdobyć można na

wiele sposobów - w tym właśnie tkwi urok tej gry. Nie tylko trzeba strzelać bramki - arena wszak zawiera kilka atrakcji. Są tu rampy, specjalne "grzybki" odbijające piłkę, gwiazdki do zapalania i tunele przenoszące kule na przeciwległą stronę planszy. Można też trafić w pole energetyczne, dzięki któremu kula nabiera mocy zdolnej przewrócić przeciwników! Niezle, czyż nie? A weź pod uwagę, że na boisku pojawiają się różne power-upy!

W tej grze, oprócz rzucania kulą, przede wszystkim korzysta się z przycisku ataku. Atak! Yeah, babe! Ten sport jest brutalny - tutaj nie tylko faule nie są zabronione, ale wręcz wskazane! Co więcej, jeżeli zaciukasz zawodnika drużyny przeciwnej, zbiorą go na noszach (w jego miejsce wejdzie rezerwowy), a Ty dostajesz bonus punktowy. I to już wszystko, co powinieneś wiedzieć o zasadach. Rozgrywka jest bardzo dynamiczna, a bardzo rajcownym jest fakt, że nie ma univer-

MOJE TRZY GROSZE

Ace

SPEEDBALL 2100

sposobów na strzelenie bramki. Młócka non stop - bez przepycha- możesz zapomnieć o zwycię- ewić się w uproszczonego ma- Cieszy to, że na początku startu- any np. w pucharze o brąz, a do- piero po jego zdobyciu możemy walczyć o srebrny puchar i na końcu - o złoty. Tak samo jest z liga, która sama w sobie zawiera dwie dywizje - granie jest po nie- SB2100 jest bardzo prosty - wy- z najwyżej postawioną kompute- zatem 320:000 na moje korzyść. Okazało się, że gra nie odkrywa wszystkich kart na samym począt- ku - dopiero później można zoba- czyć, co to znaczy bardzo szyb- go kontuzjami zawodników! A tryb 2 players... Za to właśnie ten tytu- Jednak nie jestem w stanie wy- stawić wyższej oceny. Autorzy poszli na łatwiznę - to jest niemal wygranku w "Knockout" jest na- pocany w lepszej oprawie. Tyle ni upłynęło, a nie poprawiono naj- większej wady poprzedniczki - niedopracowanego automatycz- nego systemu zmieniania zawod- ników, a o nowych elementach areny tylko pomarzyć można. ów... ehhh.... Ale i tak SB2100 jest wciąż najczęściej wspominaną u mnie w domu pozycją. Z wypełnionym melancholią sercem mówię jed- no: POLECAM! Po prostu - SPE-

"Amerykański futbol jest dla twardzieli!" powiedz to w 2100 roku, a byle dzieciak Cię publicznie wyśmieje.

MOJE TRZY GROSZE

Producent wyszedł ze słusznego założenia, że w każdym dobrej gry jaką był SPEEDBALL, bezpiecz niej będzie jeśli nic nie ulegnie drastycznym zmianom. Tym sposobem dostaliśmy normalnego amigowego SPEEDBALL a... no właśnie. Czy tak jest naprawdę? Pomimo że nic się rzeczywiście nie zmieniło, obiektywnie trzeba powiedzieć, że gra jest nieco gorsza od oryginału. Kolorystyka i dźwięk bezsprzecznie obniżyły poziom a sterowanie (szczególnie zmiany) przy grze na 2 graczy jest niedorobione

Mr. Sciera

WERDYKT

KALI

BITMAP BROTHERS SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ

PLUSY

MINUSY

OCENY CZYTELNIKÓW

Na wrześniowych targach ECTS nowa olimpiada KONAMI wzbudziła bardzo duże zainteresowanie, co było rzeczą mocno zastanawiającą, głównie ze względu na fakt, że gry tego typu nigdy nie cieszyły się jakimś szerszym zainteresowaniem i zasadniczo przycina w nie tylko garstka prawdziwych miłośników gatunku. Powody takiej głupawki są dwa - po pierwsze atmosfera igrzysk w Sydney udzieliła się prawie każdemu a po drugie - i najważniejsze - kontynuacja sagi TRACK AND FIELD uderza już nie na Szarka, ale na PS2.

GDZIE JEST KANGUR?

Jako że chłopki-jełopki z EIDOS wykupiły wszystkie licencja związane z Sydney 2000, Japonce zmuszeni zostali tylko do pośredniego nawiązania do tej imprezy i tak na dobrą sprawę jest to jeden z większych minusów ESPN INTERNATIONAL TRACK AND FIELD. Ja chcę zdobywać medale, stawać na podium, odsłuchać polskiego hymnu (a co, przynajmniej tutaj mogę wygrać wszystko!). Tymczasem produkt KONAMI sprowadza się do tego, że po zaliczeniu którejś z konkurencji na ekranie wyskakuje obracający się z wolna krążek imitujący olimpijskie trofeum, a żeby było jeszcze ciekawiej - wygrawerowany jest on tylko z jednej strony. A mówią, że zawsze są dwie strony medalu, hehe. Ale kumacie o co mi chodzi - w związku z powyższym zwyczajnie brakuje klimatu. W dodatku gra jest zbyt poważna i "sztuczna" - jeśli kiedyś olimpiadki tryskały humorem (rekiny w basenie, rozbita kamera przy nie udanych rzutach kulą czy młotem itd.), tak teraz nic takiego nie ma miejsca, za co programiści mają ode mnie solidnego kopa w zad. Wprawdzie po zdobyciu wszystkich złotych medali pojawia się opcja podmienionych głosów (na różne jajcarskie), ale to tylko ciekawostka, bo grać przy takich dźwiękach... Bez sensu.

BIEGAĆ, SKAKAĆ, PŁYWAĆ, STRZELAĆ

Największym felerem ESPN INT T&F jest jednak nie brak humoru czy olimpijskiej licencji, lecz mała liczba konkurencji. Tych ostatnich jest ledwo dziesięć (w wersji USA/Euro ma być dwanaście), o czym z przykrością donoszę i w ramach uspokojenia (oraz pocieszenia) łykam pigułkę niewiadomego pochodzenia. Ze standardowych dyscyplin jest bieg na setkę i 110m p/p, pływanie, strzelanie do "talerzy", trójskok, rzut oszczepem, skok o tyczce czy np. podnoszenie ciężarów, a zasada ich wykonywania pozostaje niezmienna od lat - przez "pocieranie" dwóch przycisków nabijamy się, zaś trzeci klawisz warunkuje wybicie/wyrzut lub podobną, zależną od dyscypliny czynność. Nic nowego. Tylko czy tutaj naprawdę można wymyślić coś lepszego? Ależ można, rzekłbym nawet, że trzeba! I KONAMI zrobiło malutki krok w dobrym kierunku, serwując niejako dla ozdoby dwie dyscypliny związane z gimnastyką. Wprawdzie tym razem skok przez konia poszedł się "kochać" (akurat kiedy Blanik zdobył brąz), mamy za to ćwiczenia na drążku oraz - coś całkiem miłego dla oka - ćwiczenia kobiet ze wstążką. W przypadku tej drugiej konkurencji zastosowano system gry bardzo dobrze już znany, ale z zupełnie innej gry KONAMI, mianowicie... DANCE DANCE REVOLUTION!

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

...owej "skarpety" do ...a klawiszy, tym ...również małe od DA... ...E REVOLUTION...

Tak jak w przypadku tego tanecznego hitu, tak i tu pojawiają się na ekranie znane strzałki, w rytm których musisz wstukać poszczególne kombinacje. Co więcej - jeszcze lepiej jest podłączyć matę i w rytm muzyki (szkoda, że taka spokojna, ale to gimnastyka artystyczna, a nie techniawka.) dawać czadu "na żywca". Absolutna rewelka. Podobnie jest w przypadku zabawy na drążku, bo choć mały tutaj nijak wykorzystać się nie da, to jednak wprowadzony system sterowania sprawdza się nie mniej znakomicie. Otóż najpierw musisz jednym z przycisków zatrzymać na pięciopunktowej skali (w odpowiednim momencie oczywiście) się, po czym wykonać szybko i sprawnie daną ewolucję. Brzmi kretyńsko, ale w praktyce oznacza to kilka godzin znakomitej zabawy, bo walka toczy się dosłownie o ułamki punktów.

MOJE TRZY GROSZE

Wow, wreszcie olimpiada na PS2. Niestety wykonana graficznie choć lekko plastikowo. Nie przeszkadza to jednak w totalnej wyżynce nadrzędnej podstawowym poziomem trudności. Chociaż brakuje mi tu jednak większej ilości dyscyplin. A o grywalności gry niech świadczą biały na moich paznokciach (do oglądania w siedzibie redakcji, codziennie o 10).

Loki

CZY TYLKO JA ZGUBIŁEM CIEMNE OKULARY?

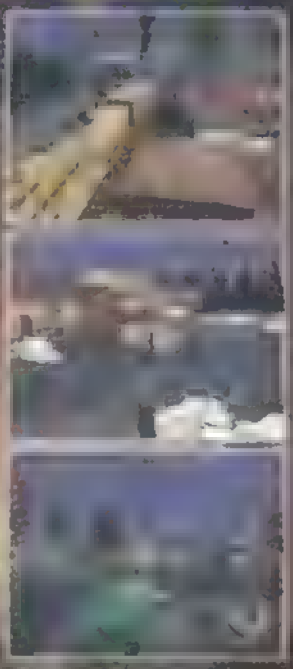
Bez ściemy - pomimo że wiele osób właśnie w grafice upatruje efektowności i widowiskowości ESPN INT T&F, to osobiście w bawełnę owijać nie zamierzam (skończyła mi się) - najnowsza olimpiada nie zrobiła na mnie jakiegoś specjalnego wrażenia, powiedziałbym nawet, że jak na możliwości i power PS2 lekko mnie rozczarowała. Owszem, oprawa na pewno jest ładniejsza niż na Dreamcascie (ostre wyrażało, z większą liczbą szczegółów), ale to jeszcze nie to. Zawodnicy pomimo dużej liczby wpakowanych polygonów i dobrze dobranych tekstur prezentują się nijako przeciwnościowo - są po prostu zbyt sterylni w swoich ruchach. A jest to tym bardziej dziwne, że za Motion Capture odpowiedzialne są m.in. takie sławy światowej lekkoatletyki - nb. występujące w grze - jak Maurice Greene czy Ato Boldon. Druga rzecz to wygląd otoczenia - prezentuje się ok, choć publiczność jest tradycyjnie już, nieporozumieniem na całej linii (kiedy, pytam się, ktoś potraktuje ten element poważnie ?). Genialne są natomiast powtórki oraz praca kamery podczas samej gry - sposób prezentacji poszczególnych dyscyplin robi duże wrażenie.

ZABIERAM GRABKI I SPADAM

Długo zastanawiałem się nad oceną, gdyż KONAMI w swojej najnowszej produkcji wpadało ze skrajności w skrajność. Z jednej strony zero humoru, z drugiej bonusowa opcja z krytycznymi odgłosami Motion Capture opracowany z pomocą znakomitych zawodników - mało perfekcyjne jego przeniesienie do samej gry. Ciekawy i innowacyjny system rozgrywki w dwóch, trzech konkurencjach, ale bardzo mała ich liczba. I wlocie, co zrobiłem? Olałem to wszystko i postawiłem na gameplay. Ten ostatni jest po prostu co najmniej dobry, momentami wręcz niezwykle rajcujący. Mniej więcej na siedem.

ARMY MEN WORLD WAR™

LAND • SEA • AIR

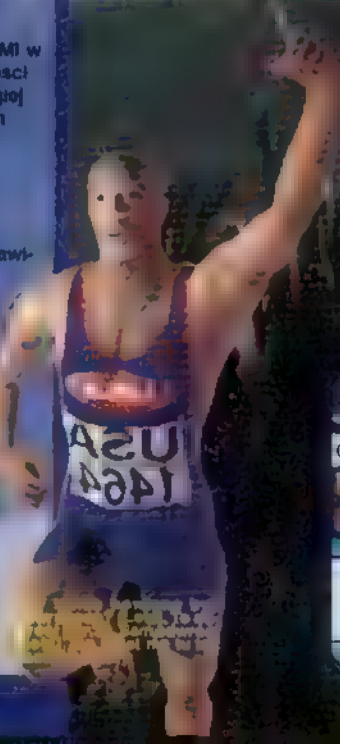


P napuszczą na kogo trzeba, w końcu przecież można stracić cierpliwość, jeśli niemal co 2 miesiące wychodzi nowa gra z serii ARMY MAN, które właściwie nowe misje... Fakt - są one bardzo rajcowne, trzeba mało wyrzymać Oracz (i jego portfel)!!! Ja chcę jednej, dopracowanej na maksa potyczki, a nie kilku dziesięciu, ale z wadami.

Co w stosunku do AM: WORLD WAR uległo zmianie? Przede wszystkim teraz naprawdę czujesz, że jesteś w wojsku - mas gnały (co by np. biec do przodu, albo gdzieś na ziemię) ...ątką wojennej machiny i w... obchodzi nikogo.

...(SEA, AIR), dzięki czemu na mapę można... ...ść. Trzeba więc podkładać ładunki pod mosty, ...ą kierując wojskowym jeepem, sprawnie ...ć do łódź podwodną, czy też ze zgrozą ...ć samolot zrzucający nieprzyjemności na ...ę. Każdy z pojazdów (oprócz, oczywiście, ogólny dyskomfort ...lotu) ma nie ulegle zmianie, przez co mam ...ą dość ... ...arytmetyczne nie jest kompletnie ... ...stoi w miejscu, ten się cofa.

Nowy AM jest więc całkiem do pogrania, ale przez niemal jeno hard-core'owym fanom serii (odnajdą tutaj ludziom, którzy z plastikowymi chłopkami nie mieli ... otrzymuje ocenę 7, a dla pozostałych...



WERDYKT — MYSZAQ

3DO — STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ:

PLUSY

- ...
- CIEKAWE MISJE

MINUSY

OCENY ZGREDÓW:

LiberoGrande 2

Choć nie jestem detektywem, zawsze znajdę budkę z piwem. Hmmm... znowu ktoś pomieszał mi teksty.

A co jeśli świstak nie siedzi, tylko leży, i nie zawije, tylko skręca ta sreberka? Co wtedy? Khem, to chyba nie ten fragment, zaraz, zaraz, gdzie ja to miałem... A, jest "Kupić imprezowe okulary i APAP". Tiaa, to już lepsze, ale wydaje mi się, że coś innego miałem jednak nastukać. W co ja ostatnio grałem? Imieniny Impreza, LIBEROGRANDE 2, dużo bezalkoholowego alkoholu, kręcenie lasek i... Stop! Więc chodzi tylko o najnowszą piłeczkę prosto z NAMCO. Uff!

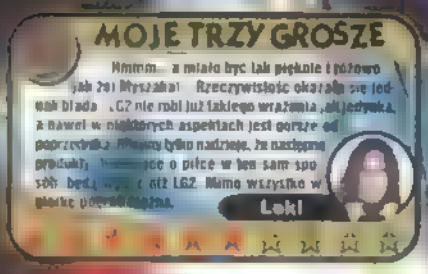
Nie pamiętam kiedy dostałem pierwszego cukierka od swojego dziadka, ale pamiętam kiedy pod koniec '98 roku po raz pierwszy zapodałem LIBEROGRANDE - fantastyczną, oczekującą wręcz młodem piłeczkę, niezwykle nowatorską, ukazującą futbol z zupełnie innej niż dotychczas strony. Zagrywałem się jak głupi, odstawiłem królujące wówczas ISS PRO 98 (!) i wyjść z podziwu nie mogłem jak NAMCO udało się przenieść prawdziwy klimat z boiska prosto na ukochaną konsolę. Było pięknie, choć krótko - po kilku dniach pozycję ową pozostawało tylko odstawić na półkę, bo brakowało jej ponadczasowości, doskonale cechującej tylko serię ISS.

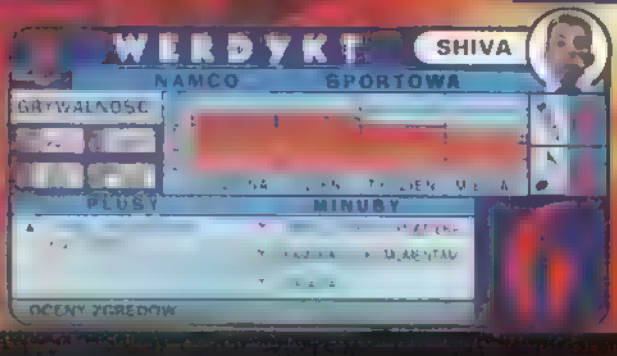
Minęły prawie dwa lata i do rąk dostajemy drugą część tej ciekawej kopaniny, co z założenia wydaje się już być troszeczkę chybionym pomysłem. Dlaczego tak sądzę? Pozycja libero i tak jest nieosiągalna, a w dodatku LG2 jest dosyć specyficznym tytułem, mogącym trafić tylko do wąskiego grona odbiorców. No właśnie - o ile pierwszą część skutecznie przykuwała (wprawdzie na chwilę, ale zawsze) do konsoli ludzi którzy wcześniej nic z futbolem wspólnego nie mieli, tak druga wydaje się być stworzona wyłącznie dla niewielkiej grupy Graczy. Ale o tym później.

Jak to w sequelu, rozbudowie poddano przede wszystkim warstwę konfiguracyjną, zwiększając zarówno liczbę, jak i stopień skomplikowania rozgrywek. Choć wszystko to w teorii, bo pod tajemniczo brzmiącymi nazwami Libero Cup, International Cup, World League czy Exhibition kryją się tak naprawdę podstawowe i nieodzowne opcje, a więc puchar liga i mecz towarzyski. Zabrakło też imponującej liczby narodowych jedenastek - podobnie jak w pierwszej części jest ich tylko 32, co w obecnych czasach poczytam mocno za spory minus. Co więcej, tym razem zabrakło reprezentacji Polski :(Z plusów wyłania się dobrze zrealizowany Edit Mode, w którym od zera stworzyć możemy własnego, tytułowego Libero, wybierając dosłownie wszystko - od rodzaju butów, przez wzrost, wagę, kolor skóry, a na uczesaniu kończąc.

Mimo iż pomysł rozgrywania meczu jednym tylko zawodnikiem nie specjalnie się zestarzał i dalej ma swoje zalety, to nie ma się co czarować - druga część kopaniny z NAMCO zawodzi.

Co mnie lekko zdziwiło, to fakt zmienionego nieco sposobu rozgrywki (poprzedni był więcej niż OK., a i kamery niespecjalnie przeszkadzały). Jednak zanim o tym, dla tych, którzy wcześniej nie mieli z LG kontaktu, wypada mi jeszcze wyjaśnić, że sterujesz tu jednym tylko zawodnikiem będąc niejako "głową" całej drużyny. Wpływ na pozostałych dziesięciu kolegów masz zatem mocno ograniczony, nie powiem jednak, byś nie miał go wcale. Po części to Ty decydujesz co mają robić Twoi obrońcy, kiedy ruszyć do ataku, przetrzymać piłkę czy dośrodkować. W związku z powyższym konfiguracja klawiszy jest mocno skomplikowana (do czasu, później łykasz wszystko bez problemu) i, co istotne - zmienia się w





MOJE TRZY GROSZE

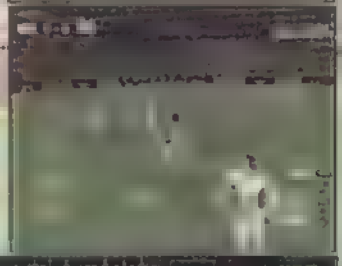
Oto "boiskowy egoista" powrocił! "Come Back" w stylu typowo odtworczym. Bowiem zmian to nie za wiele. A jesli juz to na gorsze. Bo wymieniło tylko sklejeszczony Split Screen. Na dodatek NAMCO przesadziło z kamerą - wariuje ona w rożnych poziomach, po bystrzejmniej ułatwia orientacji. Na plus z kolei zaliczam podejście do tematu - co prawda nie jest tak operatorskie jak w pierwszym LG, ale nadal może się podobać. Nie ma to jak wcielić się w środkowego napastnika i rozstrzygnąć samemu losy meczu. Całkiem fajnie mocna "szóstka" jednak ze względu na uczuciowy stosunek do tej pozycji [illegible] "siódemka"

Koso

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆

założności od sytuacji na boisku. Sam zatem widzisz, iż LG2 nie jest pozycją tuzinkową, taką kolejną piłeczką, co to odłożysz ją po kilku godzinach stwierdzając, że i tak nic nie pobije ISS PRO EVOLUTION. Ale co z tym sposobem rozgrywki? Jak wspominałem, różni się on nieco od tego zastosowanego w pierwszej części, przede wszystkim wskutek nieco mniej intuicyjnego sterowania i sposobu przedstawienia akcji. Kamera, choć prezentuje znacznie większy skrawek boiska, mimowolnie zabiła ducha tej gry! Wprawdzie można ustawić ujęcie "zza pleców", ale nie jest ono tak rajcowne, jak w "jedynce".

Grafika to ciekawy temat, gdyż lekko mnie zdołowała i poczułem się zastanawiać czy aby na drugim Pleju zbyt długo już nie gierkowałem. Kanciaste postacie, fatalnie, wręcz żenująco wykonana publiczność i nienajlepsze stadiony - oto najkrótsza charakterystyka. Zapuściłem więc szybko pierwszą część LG I - jest ładniejsza! Choć wyraźnie mniej tam tekstur, to jednak jako całość sprawia lepsze wrażenie (żywe kolory, sensowna kamera itd.). Nie wspominam nawet o trybie 2 Players - tym razem ekran dzielony jest w poziomie, a obraz ledwo zajmuje 2/3 ekranu, w dodatku animacja jest koszmarnie wolna. Dziwna sprawa, ale tak właśnie jest, więc pretensje i ewentualne bomby śliijcie na adres NAMCO... I zamykając temat A/V, szybko o warstwie audio - ani zła, ani dobra, ot - przeciętna.



Na sam koniec powiem jedno - jeśli nie miałeś styczności z LG opasanym cyfrą "jeden", lepiej już w niego zainwestuj, bo opisywany sequel jest nieco słabszy i mniej grywalny. Jeśli zaś w poprzednika grałeś i zwątpił Ci się, też nad ewentualnym zakupem LG2 radzę się zastanowić. Trochę brakuje klimatu, nienajlepsza jest grafloza, szwankują od czasu do czasu kamery. Polecam naprawdę zapalonym fanom tegoż tytułu oraz wszystkim szukającym czegoś "innego" w temacie kopanin, zaś cała reszta (w tym i ja) może dalej pykać w ISS PRO EVOLTION. Amen.

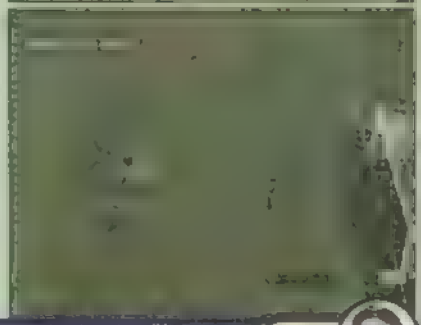
EA SPORTS

THE F.A. PREMIER LEAGUE

STARS 2001

U.H. Było blisko, ale w ostatniej chwili udało mi się wykonać unik, który uratował moje cztery litery przed rozjechaniem. Ach, pewnie zastanawiasz się, o czym ja tu...? Ano zerknij na wstęp recki TOCA 3 w PE #38 (HIV, przyznaj się - maczałeś w tym swoje kosmate łapska!) Otóż, wróćmy do tematu. Właśnie teraz, gdy przelewam swoje chore myśli na ekran monitora/papier, temperatura w moim pokoju wynosi 16 stopni C. Hm, jak dla mnie to źdźbełko za zimno:). Ech, miałem taką nadzieję, że nowa gierka ze stajni EA Sports rozgrzeje mnie na tyle, że nie zamarznę na kość. I to było błędne założenie. Z ekranu TV wiało nudą, a od strony okien wiało jak się patrzy. Wspaniałe combo, nie powiem (HIV, odpal no coś z tych listów, zima się zbliża!). Szpil, przy którym o mały włos nie wyzionąłem ducha, to FA PREMIER ALL STARS 2001 - kolejna już, kiepawa zresztą, edycja tej gierki.

"Na szybkiego" przedarłem się przez menusy, żeby dobrać się do mięcha właściwego, czyli niczym nie skrępowanej (akurat...) rozgrywki. Oto co ujrzały me przekrwione ze zmęczenia oczęta. Grafika przypomina momentami wczesne produkcje na PSX, co jak na dzisiejsze standardy jest kpiną totalną. Gostkom, którzy spłodzili tak badziewną oprawę, należy się siarczysty strzał z bani, przyprawiony kilkoma mocniejszymi kopniakami. Mamy więc drużynę składającą się z samych paralityków, z nazbyt rozrośniętymi kończynami i kwadratowymi gębami - jak z liatów gończych czy programów w stylu "997". Co jeszcze? Ano na tak zaprojektowane szkielety zawodników twórcy tej "rewelacyjnej" gierki ciapnęli beznadziejne tekstury. Efekt jest porażający, naprawdę:) Jak już wróciłem do siebie po szoku wywołanym kontaktem wzrokowym, wziąłem się za sterowanie i Motion Capture:). Hm, nawet spoko, tylko dlaczego animacja zawodnika ma "aż" cztery klatki na sekundę? I dlaczego ten facet tak śmiesznie biega?



Ta gierka to padaka jakich mało - beznadziejna grafa, skopana animacja piłkarzy i do wyboru tylko drużyny z Anglii. No to git... Sytuacji nie ratuje i nawet nie próbuje ratować przeniesiony z poprzedniej części motyw z rozwojem zawodników. Dla tych, którzy nie szpilali w część poprzednią, wyjaśnienie - otóż po każdym meczu dostajemy pewną ilość punktów, zależną od wyniku i gry zawodników, za którą z kolei można kupować gwiazdki, które idą na rozwój charakterystyk piłkarzy. Nie powiem, gdyby tak panom z EA chciało się przysiąść fałdów, dopracować ten motyw i umieścić go w całkiem nowej grze:), mogłoby być ciekawie. I choć jest udostępniona możliwość grania we czterech jednocześnie (Multi-Tap obowiązkowy), to gry tej nie polecam - szkoda czasu, kasy i zdro-

WERDYKT

ACE

EA SPORTS — SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ

PLUSY — MINUSY

OCENY ZGREDÓW:

Tegoroczny sezon Formuły 1 wkroczył w decydującą fazę. Po rozegranym niedawno wyścigu na legendarnym torze Indianapolis w USA zostały tylko piękne wspomnienia. Dwa krwiste bolidy Ferrari przemknęły przez metę na dwóch pierwszych pozycjach, a walczący o trzeci tytuł Hakkinen zakończył przedwcześnie wyścig ewakuując się ze swojego płonącego McLarena. Było wiele radości :))) Do zakończenia rywalizacji najszybszych facetów na ziemi pozostały jeszcze tylko dwa GP. Zapowiada się po raz kolejny emocjonująca końcówka sezonu. Ale wróćmy jeszcze na chwilę do wyścigu w Indianapolis. Formuła 1 powróciła do Stanów po wielu latach i tor ten był wielką niewiadomą dla wszystkich kierowców. I tutaj całkowicie rozwaliła mnie informacja o tym, że większość kierowców przed wyścigiem trenowała na sucho na... PlayStation! Wszyscy ostro męczyli F1 2000 od EA Sports! Panowie z EA na tyle realistycznie odwzorowali tor w USA, że kierowcom wypadało poslednie troszkę przed konsolą i załapać "o co chodzi". Swoją drogą, już widzę, jak się męczyli:) Po co to napisałem? Ano po to, aby uświadomić Wam, że w chwili obecnej szpil EA jest raczej bezkonkurencyjny. Choć to moje prywatne zdanie, myślę, że po przeczytaniu tej recenzji przyznasz mi rację.

Pierwszą wpadką FORMULA 1 RACING CHAMPIONSHIP jest umieszczenie w grze sezonu '99 a nie kończącego się 2000. I chyba nie muszę pisać o konsekwencjach takiego, a nie innego wyboru. Zapewne UBI SOFT nie było stać na licencję, ale to już nie mój problem, czyż nie? Jako osoba wydająca ciężko szmal na grę, wymagam, aby produkt był najwyższych lotów i na czasie. Niestety, gierka nie jest ani na czasie, ani na najwyższym poziomie:). Standardem w pozycjach tego gatunku jest udostępnienie dwóch trybów zabawy - Arcade i Simulation, jak i umożliwienie zabawy w trybach Championship, Single Race, Time Trial itd. Nie inaczej jest i tym razem, ale właściwe mamy tu jakby dwie gry w jednej. Pierwsza, bardziej arcade'owa część, skierowana jest do odbiorcy lubiącego pograć bez zbędnych obciążeń na luzaka, natomiast druga powinna z założenia zadowolić prawdziwych maniaków, jednak nie czyni tego (patrz "oceniaczka":). Jako że osobiście bardziej preferuję tryb symulacji, szybko zrezygnowałem z gry na poziomie Arcade i przeniosłem się do Simulation. Od razu widać różnicę. Bolid trudniej utrzymać na torze, a kierowcy jeżdżą jakby nieco rozważniej. Ale jest tutaj mały problem - samochód zachowuje się w dziwny sposób, zaś model jazdy pozostawia wiele do życzenia. Do tego wszystkiego należy dołożyć niedopracowane pod względem architektonicznym tory, które wyglądem nieco odbiegają od tych znanych nam doskonale z innych gier, transmisji TV lub wersji live. Kolejna sprawa to oprawa graficzna, która wprawdzie nie zachwyca, ale w sumie nie ma się do czego przyczepić. Modele bolidów wyglądają całkiem przyzwoicie. Wokół toru znajduje się spora liczba obiektów, która urozmaica krajobraz i dodatkowo potęguje wrażenie prędkości.

Po kilku godzinach pomykania po tych kilkunastu torach w grze mogę stwierdzić, że F1 RACING CHAMPIONSHIP jest całkiem przyzwoitą, aczkolwiek nie wybijającą się z tłumu propozycją. Do wymienionych zalet i mankamentów należy doliczyć możliwość grzebania w ustawieniach samochodu, które mają niebagatelny wpływ na zachowanie się bryki podczas wyścigu. Cieszy też wprowadzenie w miarę realistycznych kolizji i uszkodzeń - jeden "strzał" w barierkę lub przeciwnika kończy się urwaniem tego i owego (jazda "pod prąd" rządzi:). Twórcy gry nie zapomnieli też o początkujących i udostępnili szkółkę nauki jazdy, która pomaga nauczyć się prawidłowego pokonywania zakrętów na każdym z torów. Co do strony dźwiękowej - w trybie Arcade przygrywa niespecjalny "mjuzik", natomiast w czystej symulacji mamy już tylko wyjące silniki i ryczących fanów. I tyle. Na zakończenie dobra wiadomość dla lubiących pomykać z kumplem - gierka chodzi na Split Screenie konkretnie, nic się nie trzęsie, nie haczy. Jeśli szukasz nowych wyścigów to sięgnij po F1 RC, bo być może Ci spasi, ale głowy za to bym nie dał:). Gra ma zabarwienie czysto arcade'owe.

MOJE TRZY GROSZE

Pierwsza "Formuła" na którą zwróciłem uwagę od dłuższego czasu. Jazda w trybie Arcade przypomina mi starego, kochanego Trooma z Amigi. Niewielka dawka realizmu (uproszczona fizyka, prędkość samolotu i dynamika samochodzików zdalnie sterowanych). Wreszcie jakaś formuła przy której się nie nudzę.

Ścierwojad

Jako że osobiście bardziej preferuję tryb symulacji, szybko zrezygnowałem z gry na poziomie Arcade, za to Ścierwojad tym trybem najwyraźniej zafascynowany...

MOJE TRZY GROSZE

Arcade owa, arcade owa i jeszcze raz arcade owa. Dla mnie jest to wielka porażka, aby z Formuły 1 zrobić symulatora. Jak by tego mało, to jeszcze dorzucono sezon z zeszłego roku co dobija tę grę maksymalnie. Szczerze powiedziawszy zwolennikom realizmu to jej nie polecam, a fedrysta takim głupolom jak Ścierwojad dla których model jazdy z GTR to cud. (MIY: Ścierwojad jutro przyniesie do Redakcji kij bejsbolowy. To inaczej nie damy rady tę robotę z tym Cwaniakiem pogadamy konkretnie...!

Gamera

WERDYKT

ACE

UBI SOFT | WYŚCIGI

GRYWALNOŚĆ

PLUSY

MINUSY

OCENY ŻURFDÓW

Podobnie jak na gry muzyczne od pewnego czasu panuje moda na wyścigi zdalnie sterowanych samochodów. Interes zwietrzyła firma MATTEL, wydając na świat (bezboleśnie i bez pośpiechu - poród wodny:) TYCO R/C.

Co cieszy, to zaimplementowanie sporej liczby trybów rozgrywki. Oprócz standardowego Challenge (Championship), dodatkowo możesz wziąć udział w Collect Tyco (zbieranie podczas wyścigu literek tworzących wyraz TYCO) oraz Flip (czyli odwrócone trasy, z tym jednak, że nie jeździsz "pod prąd", a jedynie zakręty zostały odwrócone). To jednak nie wszystko, bowiem tytuł ten oferuje sporo dwóm Graczom. Oprócz standardowych wyścigów, wraz z kumplem możesz przystąpić do zmasowanej rozwałki w tryb Battle. Mowa o arenach (sztuk kilka), na których to wypada prać się do upadłego, zbierając power-upy i odpowiednio je pożytkując. Dostępny jest także tryb Capture It, w którym to za priorytet masz odbieranie artefaktu koledze - kto dłużej utrzyma go, ten wygrywa.

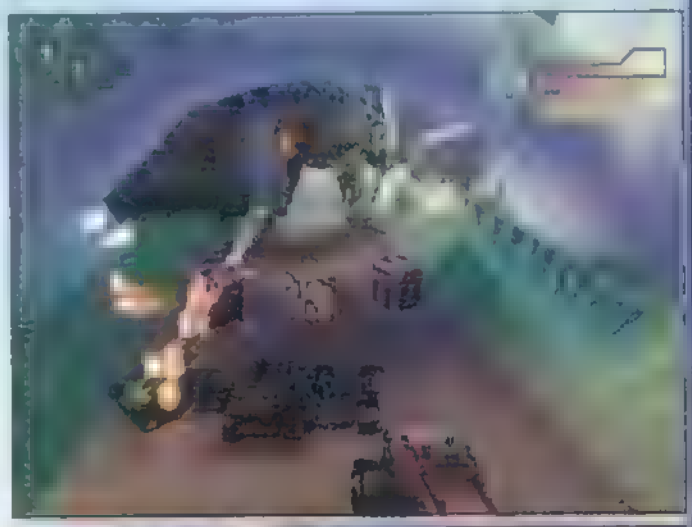
Wspomniałem o power-upach, zaś rozwijając temat wypada mi nawinąć, iż są rajcujące do pewnego stopnia, a to za sprawą odwórczości. Poza standardowymi rakietkami (tu pod postacią ognistej kuli), wyładowaniami, turbo, polem ochronnym itp., w TYCO RC nie znajdziesz niczego, co mogłoby Cię zaskoczyć. Pozytywnie zaskakują za to trasy, które w moim przekonaniu zasługują na najwyższe noty, a to ze względu na zaplanowanie pod względem architektonicznym - i to zarówno jeśli chodzi o rozstawienie naturalnych przeszkód pokroju wystających konarów, rosnących drzew, powbijanych tu i ówdzie elementów wystroju, jak i licznych hopów, rozjazdów itd. Tematycznie trasy zostały potraktowane jak najbardziej słusznie: las, przyszłość, zamek, plaża... Łącznie jest ich 8, z czego dwie przebiegają ulicami, z uwzględnieniem "trafiku"! Niestety, developer nawalił, gdyż ten właśnie motyw jest spartaczony ("duże" samochody jeżdżą jakby na luzie, a i dziwnie zachowują się na drodze).

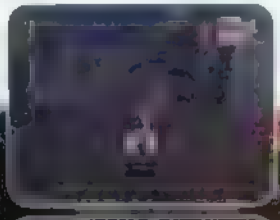
Dodatkowo, na trasach rozmieszczone są liczne elementy ruchome, takie jak np. spadające beczki, toczące się opony lub wielkie głazy, wystające kołce czy w końcu puszki po napojach energetycznych walające się w half-pipe'ach. Jednym z motywów radochotworczych jest możliwość uruchamiania pułapek. Jeśli np. zostałeś o kilka sekund za czołówką (1 - 3 przeciwników komputerowych), przy odrobinie szczęścia i łaskawej opatrzności możesz uaktywnić czy to opuszczaną bramę, czy też zawalające się drzewo:). Do wszystkich owych atutów dolicz świetny model jazdy, bardzo dobrą fizykę pojazdów i wzorowo pracującą kamerę (gdy istnieje taka potrzeba, odpowiednio oddala się lub zbliża od/ku fu-

rze). Zwalony jest jednak motyw kolizji - momentami można się zakleszczyć w jakiejś przeszkodzie.

Wykonanie TYCO R/C także nie pozwala przedstawić jej w pejoratywnym świetle. Pomijając fakt istnienia pierwszej trasy (burak jak chciem'), kolejne składają się z pokaźnej ilości polygonów i - jak by to zobrazować - napakowane są wszelkimi pierdołami, które sprawiają wrażenie "wypełnionego" po brzegi krajobrazu - nie ma mowy o ogarniającej pustce. Framerate także wypada dobrze, podobnie jak oprawa audio.

TYCO R/C to ścisła czołówka w kategorii zdalniaków. W poprzednim numerze PE recenzowałem RC REVENGE (RE-VOLT 2), która to pozycja odstaje od TYCO o klasę. Wielbicielom wyścigów w tym jakże specyficznym ujęciu polecam.





TYCO R/C

TYCO R/C to ścisła czołówka w kategorii zdalniaków. [HIV]

Taa, a ja mam w piwnicy żyrafę. [Mr.S]

MOJE TRZY GROSZE

Mr. Sciara

★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

WERDYKT

HIV

MATTEL WYŚCIGI

GRYWALNOŚĆ

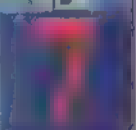
PLUSY

- ▲ TRASY
- ▲ DYNAMIKA
- ▲ BATTLE

MINUSY

- ▼
- ▼
- ▼

OCENY ZGREDÓW



FOOTBALL MANAGER 2001

To już trzeci tytuł traktujący o wyścigach skuterów śnieżnych. Po produktach EA (SLED STORM) i CRAVE (SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING), kolej przyszła na VATICAL ENTERTAINMENT (co to za firma?!) i ich dzieło pt. POLARIS SNOCROSS. Gdy Ścisłera dawał mi grę, nikt nie widział, cóż z tego będzie... Szarpałem, testowałem, relację z placu boju zdaję

Do wyboru masz kilka skuterów, różniących się licznymi parametrami, które mają niebagatelny wpływ na wyniki osiągane podczas wyścigu. Udział możesz wziąć tu jedynie w trybie Championship, który został podzielony na 3 główne ligi, każda z kolei na 3 wyścigi. W sumie trasa jest 9 + 1 bonusowa, a zatem wynik ten jest zbyt imponujący. Aby przedrzeć się do kolejnej ligi, bieżącą musisz ukończyć na pozycji absolutnego lidera - w przeciwnym razie czeka Cię powtórka z rozrywki. Chyba nie muszę sugerować, iż przydałoby się nieco więcej trybów... istnieje co prawda odpowiednik Single Race, ale żadna to rewelacja. Co do kwestii rajcowności - podam do Twojej wiadomości, że skalecone zostały dwa czynniki głównie stanowiące o atrakcyjności większości wyścigów, a mianowicie model jazdy i kolizje. Ten pierwszy jest mało kręcący i należy się wczuć (ale to bardzo), aby czerpać zeń wątpliwą przyjemność, a kolizje są najwyraźniej w świecie irytujące (zbyt często spada się z pojazdu, nawet po teoretycznie niezbyt dotkliwych klepach, oczywiście obronną ręką wychodzi z nich zawodnik komputerowy; mowa również o kolizjach z elementami otoczenia, tzn. nie zdziw się, jeśli wjeżdżając na skarpę dziwnym zbiegiem okoliczności stoczysz się z niej i zaryjesz ryjem w śniegu). Muszę także nałożyć naganę na pracę kamery, która niejednokrotnie nie nadąża za zawodnikiem, ukazując trasę pod mało komfortowym kątem względem ustawienia do niej zawodnika. Jest to szczególnie upierdliwe podczas pokonywania ostrych zakrętów - dzięki specjalnym klawiszom zawodnik mocniej wychyla się z siodła.

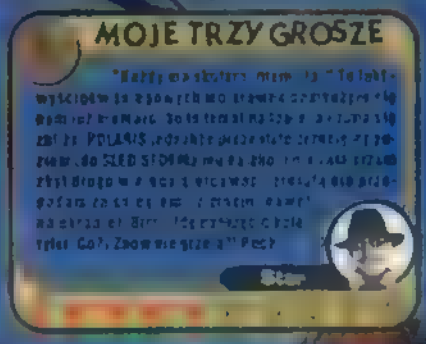
Pilnie poszukuję operatora kija bejsbolowego, który wytłumaczyłby ludziom odpowiedzialnym za stworzenie tej gry, iż nie tak powinny wyglądać kolizje w arcade'owej jatce!

POLARIS SnoCross

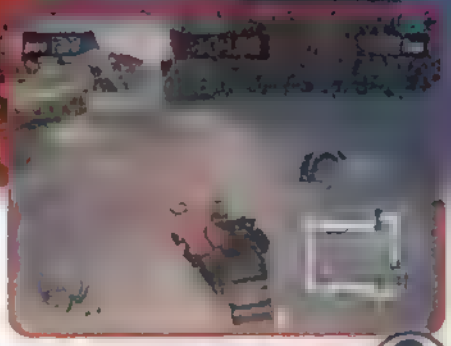
Wzorem konkurencyjnych tytułów, podczas jazdy można wykonywać triki, które nijak mają się do wyników. Czego wyraźnie brakuje, to uszkodzeń skuterów, a co za tym - konieczności wymieniania zdewastowanych komponentów czy też zwykłego upgrade'owania maszyn. O ilości tras wspomniałem wcześniej i dodam tylko, że są mało zróżnicowane jeśli chodzi o otoczenie, a i nie zaskakują architektonicznym zakręceniem. Plusem jest jednak fakt istnienia skrótów i rozjazdów dzięki czemu zabawa zyskuje na dynamice, która sama z siebie nie jest zbyt wysoka. Ogólnie charakterystyka rozgrywki to arcade, choć do pełni szczęścia brakuje kilku elementów. Jako że zawodnicy często jadą ramię w ramię, przydałaby się możliwość uderzania oponentów jakimiś pałkami wzorem serii ROAD RASH, ale niechaj pozostanie to w sferze moich marzeń.

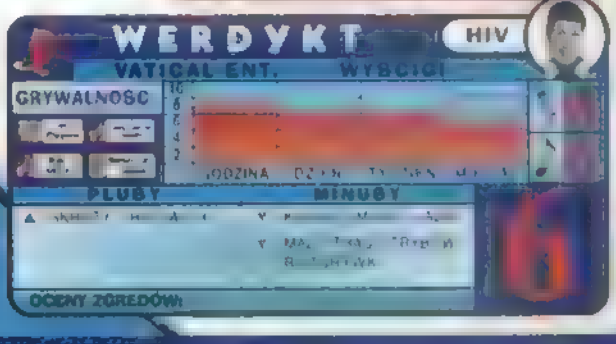
W kwestii wykonania POLARIS SNOCROSS ni ziębi, ni grzeje. Płynna animacja, kolorystyka nieco szarawa, poligonów tu niezbyt wiele. Ogólnie otoczenie jest sterylne i, co zdążyłem zaznaczyć, mało zróżnicowane. Zawodnicy oraz skutery także nie zachwycają. Oprawa muzyczna to techniaste kawałki, same w sobie niezbyt wpadające w ucho, a silniki brzmią nijak, bez polotu. Zabawa na Split Screenie jest w porządku, gdyż widoczność nie spada, liczba FPS-ów także, a jedynie cięcia na poligonach pod postacią blisko doryswowującego się horyzontu mierzą.

POLARIS SNOCROSS nie jest grą, która przykuje Cię do konsoli na długo, do czego jednak powinien przyłożyć się sztucznie wystrubowany poziom trudności. Niby to arcade, nie nie do końca, zdecydowanie jednak pozycja niedopracowana. Brakuje mi tu zdecydowanie klimatu, ryku zarzynanych silników i widoku FPP z widoczną owiewką oraz zegarami. Jeśli przymierzasz się do kupna jakiegokolwiek "skutera", to w zależności od preferencji łyknij SLED STORM (arcade) lub SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING (symulacja). Taki jest mój werdykt.



W kwestii wykonania POLARIS SNOCROSS ni ziębi, ni grzeje.

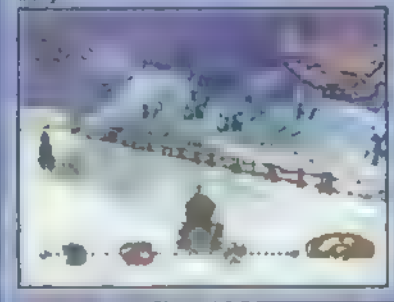




Wacky Races

Bardzo lubię gry wyścigowe, ale nie dowierzałem, iż tak skwaszono konwersję z DC!

Kolejny tytuł bazujący na motywie znanym choćby z CTR: wyścigi z power-upami, w których za główny cel przyświeca nie tylko wstawienie się na linii mety na pierwszej pozycji, ale i gnębienie oponentów podczas trwania jatki. Tym razem masz do czynienia z grą na licencji jednej z bajek z wytwórni Williama Hanna i Josepha Barbery



Tras zaimplementowano tu sporo, bo aż 20 (5 motywów przewodzących), ale trzeba wyraźnie zaznaczyć, że nie porażają stopniem skomplikowania zakręcenia. Do wyboru dano Ci kilka pojazdów, różniących się osiągami i przyczepnością. Model jazdy w sumie tu nie istnieje - prowadząc dowolny pojazd stwierdzisz, że to klocek drewna. Ogólnie zabawa jest bardzo ślamazarna, a niespodzianki biedne jak pechowy rencista. Jak by tego było mało schrzanione zostały także kolizje, które nawet po... mogłyby wypro-

wadzić z równowagi, zaś za pomyłkę roku uznaję brak wyposażenia pojazdów w bieg wsteczny, co rozgrywkę utrudnia w stopniu ogromnym.

Ale największą wpadką WACKY RACES jest wykonanie. Animacja przeciętnie bardzo cienko (ok. 4 ramki). I nie myśl, że jest to zasługa oblepienia otoczenia polygonami, gdyż to jest tyle do przesady. W sumie ponad ten wizerunek wybija się oprawa dźwiękowa, którą można określić mianem "tporzo".

Co przemawia za tym, iż WACKY RACES to padaka? W sumie niewiele - bo tylko wszystko :) Do konsoli nie przykuje Cię nawet tryb Battle, w którym to dwaj Gracze mogą grzać do siebie na arenach (beznadziejnie!). Gdybym tylko mógł grę określić jednym, ale jakże wymownym wyrazem na "ch". Na platformie macierzystej, tj. DC, WACKY RACES jest pozycją może nie tyle godną uwagi, co "warta zapoznania u znajomego". Na PSX skonwertowano ją na siłę w dodatku bez większego nakładu pracy (szkoda :), to i wyniki sprzedaży będą opłakane. Zapomnij o tym tytule i pomyśl o TYCO R/C (recenzja w bieżącym numerze PE). A INFOGRAMES ma wje**ne za profanację PSX!

MOJE TRZY GROSZE

O, nie! HIV z szyderczym uśmieszkiem podawał mi padla, gdy po raz pierwszy miałem zagrać w... bez badziewu! Na Dreamcasta to pozycja przynajmniej jako tako wyglądająca (ostatecznie rajcowność jest mizerna), ale na PlayStation nie dość, że grafika przeraża się gorzej niż źle, to na dodatek sterowanie woła o pomstę, a grywalność osiągnęła dno. Czyżby odkurzyć CTR...

Wacky Sobiesław

WERDYKT

HIV

INFOGRAMES WYŚCIGI

GRYWALNOŚĆ

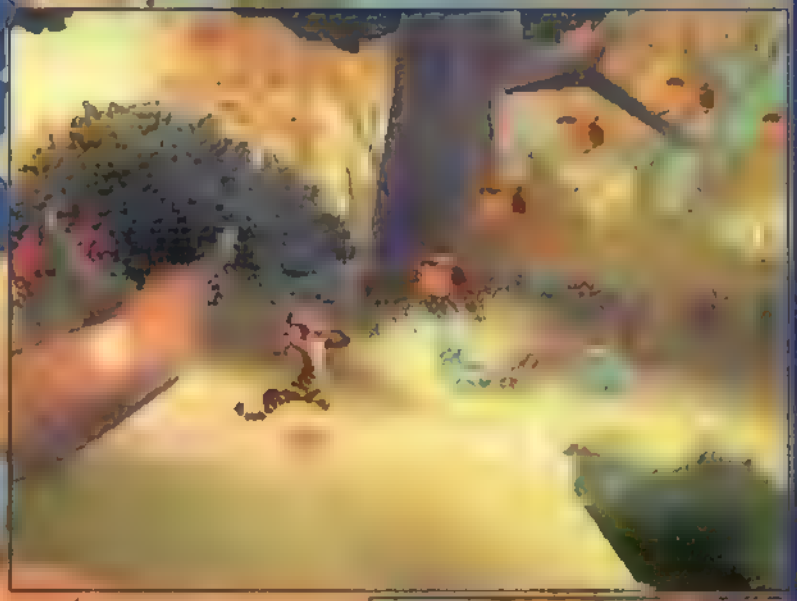
GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY MINUSY

OCENY ŹRÓDŁOWE

3

Tigger's Honey Hunt



DISNEY INTERACTIVE z założenia tworzy gry mało skomplikowane, nie ociekające polygonami i nie przykuwające potężnym engine em. Co więcej - firma owa kieruje swoje produkty do wąskiego grona Graczy, tzn. do dzieci, co w przypadku platformy PSX jest bardzo ryzykowne. Prawda jest jednak taka, że większość produkcji trafia w gusta dzieciaków idealnie, zapewniając im wspaniałą zabawę.

Gra utrzymana jest w konwencji platformówki 2D, ale otoczenie składa się z polygonów, nie zaś statycznych zdjęć. Postacie są także trójwymiarowe, a przy okazji świetnie animowane. Otoczenie, co już zaznaczyłem, nie ocieka polygonami, ale ogólnie sprawia bardzo estetyczne wrażenie, w dodatku nie posępiono kolorów. Jak zapewne zdążyłeś się zorientować, głównym bohaterem nie jest Kubuś, jeno Tygrys własnie. Jego zadaniem jest zbieranie słoiczków z miodem, które musi dostarczyć Puchatkowi, gdyż ten zamierza wyprawić huczne przyjęcie. Jak się później okazuje, tuż przed przyjęciem Puchatek nie jest w stanie przezwyciężyć swojego łakomstwa i opala miód w jednym podejściu, taki z niego smakosz. Czas na małe co-nieco? Ależ oczywiście! Przeszukiwanie poszczególnych poziomów nie przysparza problemów, a i liczne strzałki informujące naprowadzają Gracza na właściwą ścieżkę (w przygodzie szumiętemu Tygrysowi pomagają wyuczone zdolności: możliwość "latania" oraz super-kopniak do góry). Oprócz głównego celu, Tygrys musi pomagać swoim przyjaciołom, których spotyka na drodze (Puchatek, Maleństwo, Kangurzyca, Prosiaczek, Królik, Kłapouchy, Sowa Pazernodziała:) - są ciapami i gubią różne przedmioty, które należy im dostarczyć.

Możesz mi wierzyć lub nie, ale po łyknięciu kilku pierwszych poziomów tejże gry czułem się wniebowzięty... Przypomniały mi się czasy, kiedy to szarpałem w HERCULESa, później w THE SMURFS... Jednak kiedy się ocknąłem, okazało się, iż grę właśnie ukończyłem w całości. Zaraz, zaraz... coś tu nie gra - to trwało ok. 2 godziny! Tak, to jest największa "flopa" THH - stary wyjadacz właśnie w takim tempie łyknie ją, strawi i wydali. Cóż, Twoje dziecko z pewnością spędzi z TIGGER'S HONEY HUNT o wiele więcej czasu, ale zapewniam Cię, że będzie się tawić przednio. A to dlatego, że opowiedziana historia jest bardzo humorystyczna, "lekka, łatwa i przyjemna", liczone w czasie rzeczywistym scenki (przerywniki) są bombowe, a poszczególne poziomy przeplatają wstawki FMV z wiadomego filmu rysunkowego.

Świetna zabawa dla najmłodszych, jeno niezbyt długo trwająca...

Cóż zatem powinieneś zrobić? Z jednej strony gra spodoba się Twoje, pocieszę bardzo, z drugiej - skończy ją w dwa dni, po czym odstawi "w kąt". Moja rada jest następująca: grę wypożycz, to najrozsądniejsze wyjście. Pieniędzy nie wyrzucisz w błoto, a dzieciak będzie mieć imprezę jakich mało!

Co tygrysy lubią najbardziej...? Wszystko, w tym także "polować" na miód...

WERDYKT HIV

DISNEY INTERACTIVE PLATFORMOWA

GRYWALNOŚĆ

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

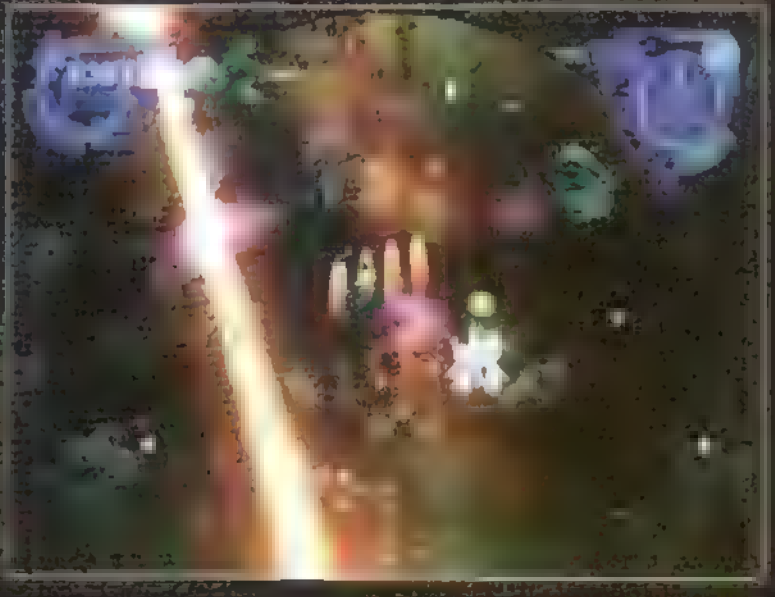
PLUSY	MINUSY
▲ PO PROSTU ŚWIETNA ZABAWA	▼ ZA KRÓTKA !
	▼ ZA KRÓTKA!!!
	▼ ZA KRÓTKA !

6

OCENY ŹRÓDŁOWE: MR. SCIERA

SILPHEED

Dziwne czasy nastały, od czasu premiery PS2 pojawiły się na nią po dwa tytuły z gatunku klasycznych bijatyk, wyścigów, piłek nożnych i... old-schoolowych shooterów.



MOJE TRZY GROSZE

WERDYKT

SHIVA

CAPCOM

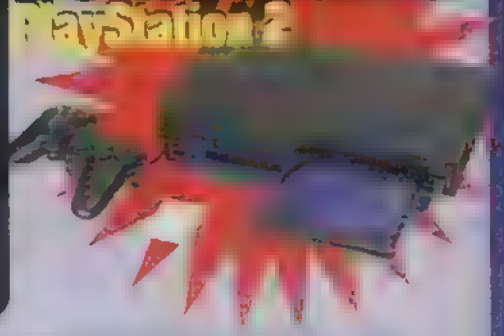
STRZELANINA

GigaTest cz. 3

Trzecie podejście GT, jak widać, odbiega od przyjętych standardów - przygotowaliśmy go głównie z myślą o wzrokowcach. Przed Wami 30 pytań związanych z rozpoznaniem gry na obrazku. Na wypełnienie tej edycji GT czekamy do 1 grudnia.

Zanim zaczniecie wypełniać odpowiednie pola, polecamy zaznajomić się z kilkoma wytycznymi:
- nie stosujcie zalewającego mózgów czy sinokopisów, które przebijają na drugą stronę
- regulamin jest do odebrania w Redakcji, więc trzeba być przygotowanym na spotkanie ze KATOWNIĄ, ale łapczuj nie da rady (kto chciałby dostać paczkę mózgów zamiast PS2:)?
- zwycięzcą konkursu będzie osoba, która odpowie prawidłowo na NAJWIĘKSZĄ ILOŚĆ PYTAŃ, niekoniecznie na wszystkie
- w przypadku, gdy okaże się, iż dwie lub więcej osób poda taką samą liczbę dobrych odpowiedzi zorganizujemy "dogrywkę" (głupio by było przegrać PS2 na drodze losowania, co nie?)
- kto odpowie na wszystkie 350 pytań (prawdopodobnie tyle ich będzie), otrzyma dodatkowe szanse na współpracę z naszym magazynem (bo to może oznaczać, że ma mały komputer pod kapustą)
- pamiętajcie o dopisku na kopercie "GIGA TEST"

Do wygrania



ROZPOZNAJ GRĘ NA ILUSTRACJI

- ☐ APOCALYPSE
- ☐ ONE
- ☐ MEDIEVIL
- ☐ WILD 9

- ☐ BLACK DOWN
- ☐ THUNDERHAWK 2
- ☐ GUNSHIP
- ☐ HARRIER ATTACK

- ☐ WACKY RACES
- ☐ MUPPET RACEMANIA
- ☐ ANIMANIACS
- ☐ MOTOR TOON GP

- ☐ AUTO DESTRUCT
- ☐ TWISTED METAL 2
- ☐ CRIME KILLERS
- ☐ DRIVE & SHOOTING

- ☐ LEGEND OF LEGAIA
- ☐ NINJA
- ☐ SOUL REAVER
- ☐ WAR GODS

- ☐ AMERZONE
- ☐ CHRONO CROSS
- ☐ FINAL FANTASY 7
- ☐ PERFECT WEAPON

ROZPOZNAJ GRĘ NA ILUSTRACJI

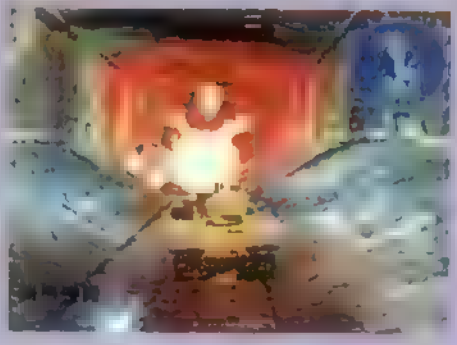
- ☐ RALLY MASTERS
- ☐ COLIN MCRAE 2
- ☐ RALLY CROSS 2
- ☐ RALLY THE EUROPE

- ☐ NINJA
- ☐ SAMURAI SHODOWN
- ☐ T'AI FU
- ☐ GUILTY GEAR

- ☐ SAND BANKITS
- ☐ SW: PRACTICAL [illegible]
- ☐ APOCALYPSE
- ☐ WILD 9

- ☐ QUAKE 2
- ☐ CRASH 3: WARPED
- ☐ DIE HARD TRILOGY 2
- ☐ SHADOW MASTER

- ☐ TINY TANK
- ☐ TANK RACER
- ☐ BATTLE TANX
- ☐ TANK BEER



- ☐ XENOGEARS
- ☐ MECHWARRIOR 2
- ☐ MICRO MANIACS
- ☐ POWERBOAT RACING

- ☐ LE MANS 24 HOURS
- ☐ SPORTS CAR GT
- ☐ [illegible]
- ☐ NFS: PORSHE UNLEASHED

- ☐ WARGAMES
- ☐ FRONT MISSION 3
- ☐ DEFCON 5
- ☐ SOVIET STRIKE

- ☐ FADE TO BLACK
- ☐ MGS VR
- ☐ ASSAULT RINGS
- ☐ TO NIE JEST GRA NA PSX

- ☐ STREET SK8TER 2
- ☐ GRIND SESSION
- ☐ TONNY HAWK'S SKATEBOARDING
- ☐ MTV SKATEBOARDING

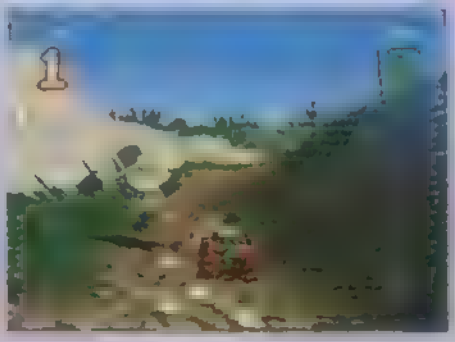
- ☐ T-RALLY 2
- ☐ [illegible]
- ☐ [illegible]
- ☐ DESTRUCTION DERBY RAW

yrywajcie, ypełniajcie, ysyłajcie i ygrywajcie

ROZPOZNAJ GRĘ NA ILUSTRACJI

- ☐ ECHO NIGHT
- ☐ RESIDENT EVIL
- ☐ TECMO DECEPTION
- ☐ NIGHTMARE CREATURES

- ☐ RC DE GO!
- ☐ RE-VOLT
- ☐ BUGGY
- ☐ RADIO CONTROL RACING



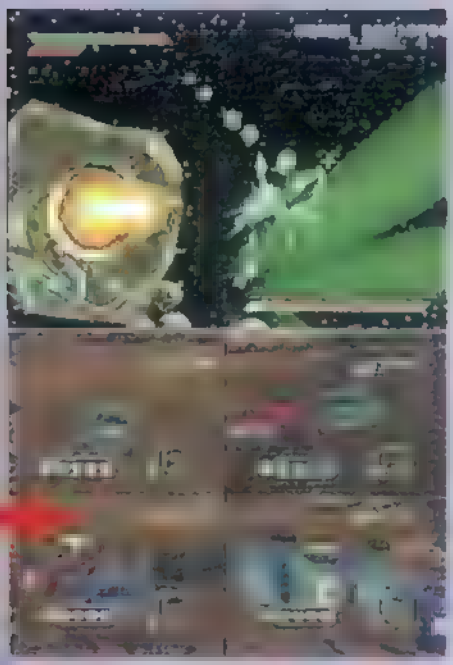
- ☐ SYDNEY 2000
- ☐ WILD RAPIDS
- ☐ KAYAKOS MADNESS
- ☐ RUSH DOWN

- ☐ GEKIDO
- ☐ [illegible]
- ☐ FIGHTING FORCE
- ☐ WWF WARZONE

- ☐ GUARDIAN'S CRUSADE
- ☐ ALUNDRA 2
- ☐ BREATH OF FIRE 3
- ☐ AZURE DREAMS

- ☐ [illegible]
- ☐ GALACTIC EMPIRE
- ☐ [illegible]
- ☐ SPACE INVADERS

- ☐ OMEGA BOOST
- ☐ MACROSS VFX
- ☐ COLONY WARS 2
- ☐ JUPITER STRIKE



Zwycięzca konkursu, zanim odbierze nagrodę, będzie zmuszony uzyskać zezwolenie na posiadanie PlayStation 2 i obiecać, że nie będzie wykorzystywał tego sprzętu do sterowania rakietami dalekiego zasięgu (co coraz częściej zdarza się w krajach Bliskiego Wschodu).

ROZPOZNAJ GRĘ NA ILUSTRACJI

- ☐ MOHO
- ☐ KKN&D
- ☐ RELOADED
- ☐ WARZONE 2100

- ☐ PARAPPA THE RAPPER
- ☐ BISHI BASHI SPECIAL
- ☐ UM JAMMER LAMMY
- ☐ TV DJ (PS2)

- ☐ COUNTDOWN VAMPIRES
- ☐ RESIDENT EVIL
- ☐ RESIDENT EVIL 3
- ☐ DINO CRISIS

- ☐ MAD DOGS ON THE TRACK
- ☐ CHOCOBO RACING
- ☐ TOCA TOURING CARS
- ☐ SPEED FREAKS

- ☐ THIS IS FOOTBALL
- ☐ FIFA 2000
- ☐ LIBERO GRANDE
- ☐ ISS PRO EVOLUTION

- ☐ AIR COMBAT
- ☐ HARRIER ATTACK
- ☐ ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE
- ☐ AGILE WARRIOR

- ☐ WIPEOUT 2097
- ☐ WIP3OUT
- ☐ KILLER LOOP
- ☐ WIPEOUT

- ☐ HEART OF DARKNESS
- ☐ TOMBI!
- ☐ TOMBI! 2
- ☐ KLONOA

- ☐ BLAZE & BLADE
- ☐ BLADE & BLAZE
- ☐ BLADE & BRONZE
- ☐ BLADE BOUND

(wyraźnie!)

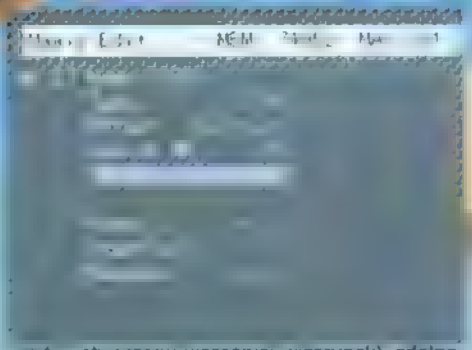
UWAGA! Tutaj wpisz co Ci leży na wątrobie albo napisz za jaką maksymalną cenę kupisz PS2 (o ile w ogóle zamierzasz kupić)

yrywajcie, ypełniajcie, ysyłajcie i ygrywajcie

Chyba każdy szanujący się eRPeG-man chciałby kiedyś wcielić się w rolę producenta role-playów i stworzyć własną, bazującą na własnych pomysłach grę. Oczywiście nie wszyscy mają dostęp do zestawów Developer's Kit, jak więc mogliby zaspokoić swoje potrzeby? Ano za pomocą RPG MAKERa - stworzonego przez ASCII specjalnie do tego celu edytora.

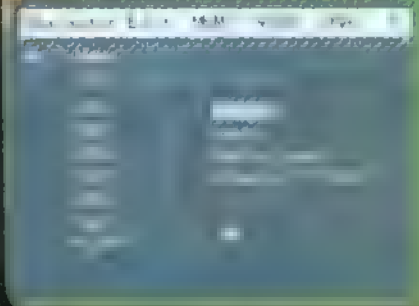
Proces składania eRPeGa w RM jest dość skomplikowany, chociaż program ten i tak zawiera tylko podstawową paletę opcji. Cały edytor składa się z dwóch działów - RPG Makera oraz Anime Makera. Ten drugi to po prostu nieskomplikowany program graficzny służący do tworzenia postaci, stworów oraz całego otoczenia gry - do dyspozycji dostajemy okno edycji oraz paski narzędzi do rysowania i obróbki obrazu. Przypomina to momentami jakiś pecetowy programik, chociaż oczywiście rozdzielczość jest o wiele niższa, ale w sumie ujdzie. Niestety, rysowanie za pomocą joypada to udręka straszliwa, a myszki do PSX'a są nie tylko dość trudno dostępne, jak również ich cena przyprawia o zawrót głowy. Na szczęście na kompakcie znajduje się cała gama gotowych sprite'ów, które możemy dowolnie przerabiać. Jednak aby stworzyć prawdziwie oryginalnego role-playa trzeba się samemu napocić (i kupić mysz:). Pierwszy edytor zawiera zaś całą esencję tworzenia gry - ustalanie wszystkich jej technicznych szczegółów, fabuły itp.

Na początek ogólniki - ekran tytułowy, konfiguracja klawiszy, wybieranie i nazywanie parametrów, tworzenie czarów (34 efekty do wyboru), przedmiotów, konfiguracja bohaterów i stworów (każdemu przypisujemy odpowiedni, stworzony wcześniej wizerunek), zdolności, terenów itp. Gdy przez to przebrniemy, możemy zabrać się za kreację całej przygody, czyli tworzenie poszczególnych wydarzeń (events). Ten proces jest już bardziej skomplikowany. Musimy przede wszystkim ustawiać wszelkie scenki, interakcję z otoczeniem (otwieranie skrzynek ze skarbami, zakupy w sklepach, zaczepianie przydrożnych głupków itp.), wpisywać dialogi, ustalać efekty dźwiękowe oraz podkłady muzyczne (z dostępnej palety) i ogólnie prowadzić całą fabułę i akcję. Oczywiście nie może się obejść bez walk. Nie można niestety wybierać sposobu ich prowadzenia, gdyż ten jest z góry ustalony - naprzeciw kwadracików z parametrami (nasza waleczna drużyna) wyskakują statyczne rysunki przeciwników, które dokonują ataków poprzez wysuwanie się z szeregu w stronę bohaterów (tak samo zresztą atakują postacie z naszego składu). Może się to wydać straszliwie uproszczone, lecz w sumie nie da się tego rozwiązać inaczej - komu chciałoby się rysować kilkudziesięciokilkatkowe animacje?



W sumie można powiedzieć, że rezultat końcowy jest zadowalający - mówię tu oczywiście o możliwościach edytora, nie o przewidywanych rezultatach naszych działań. Grafika naszego końcowego dzieła jest co prawda taka, jaką każdy widział, czyli pasterska (przykładowa gierka Gobli prezentuje większość jej możliwości), lecz przecież nie o nią tu chodzi. Po pierwsze dostajemy możliwość stworzenia własnej całkiem [illegible] gry, a po drugie widzieliśmy pecetowy odpowiednik takiego edytora, który większych [illegible] graficznych wcale nie przerastał. Tym jednak co błaszakowemu RPG MAKERowi trzeba zapisać na plus jest możliwość nieograniczonego dostępu do różnorakich materiałów, które można wykorzystać w grze - czy to ściągniętych z Netu, czy to stanowiących wycinki jakichś grafik. Niestety PSX jest pod tym względem ograniczony, poza tym obsługa programu jest z powodu braku myszki, trudniejsza pod względem manualnym. Jednak liczy się pomysł i ogólne możliwości - kto ma na tyle czasu i chęci, by dzięki dłuższej zabawie docenić to, nie zawiedzie się na owym programie. No właśnie, ponieważ RM nie jest grą, nie otrzymuje żadnej końcowej noty. Ambitni maniacy [illegible]Pe[illegible]ów powinni jednak się w niego zaopatrzyć. [Star]

PS. Nagranie stanu utworzonej gry zajmuje do dwóch kart pamięci!



MOJE TRZY GROSZE

Mr. Bolero

beat m

Jeśli Twoi starzy wyglądają jak ośmiornice, zaś Ty przejąłeś po nich wszelkie cechy dziedziczne, w dodatku czas reakcji mierzysz w mikrosekundach, to dobrze poradzisz sobie z BEATMANIĄ wyśmienicie. W przeciwnym razie będziesz miał spore problemy, bo tu już nawet wychowywanie przez pająki nie pomoże!

Tak to wygląda. Lewa łapa brzdękoli w pięć klawiszy, a prawa rusza dreadlocks - w praktyce jednak (jak to zwykle bywa) wcale nie wygląda. Wiadomo oczywiście, że dwie łapy na klawiszach to za mało...

Jeśli nie masz choć jednego palca, że nie wspomnę o braku jednej z dłoni, nie czytaj tej recenzji, bo nie wkurzysz niepotrzebnie!!!

Kontroler to kawał sprzęcicha. Wykonanie jest niczego sobie, choć przy takich patentach jak gitara lub "perc" sprawia wrażenie kar[illegible] chego - z biurka nie radzę zrzucać

mania
w Europie!

MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

[illegible] kolejne palce [illegible] Teraz, po sporzanu [illegible] klawiszami i już [illegible]

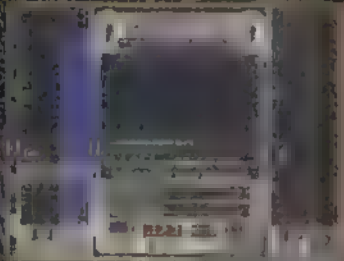
[illegible] 1, 4 [illegible] 10. Sporo, ale 10 to palec nie[illegible] o tym, [illegible] nie może już dojść do końca! [illegible] w pamięci [illegible] ców i spróbuj je wykonać. No, [illegible] 7+8, 10[illegible] 5+6, 1, 4, 3+4, 10+4, 7 [illegible] jesz klimat??? I nie mów mi, proszę, że wyszło 1, bo nie o to chodzi [illegible]

...chy dziedziczne, w dodatku Twój czas reakcji mierzysz w mikrosekundach, to dobrze - poradzisz sobie z BEATMANIA. W przeciwnym razie będziesz mieć spo[illegible] nie pomoże! A jeśli Twoja partnerka lubi petting, kup BEATMANIĘ w te pędy - wymarzony trening!

Jeśli Twoja partnerka lubi petting, kup BEATMANIĘ - wymarzony trening!

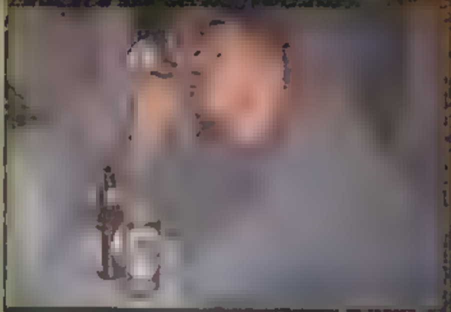
[illegible] pozycje. Z jednej strony [illegible]

[illegible] brak pokrewieństwa z ćmiomicami, nie dam sobie rady z [illegible] muzycz[illegible] dlatego [illegible] BEATMANIA [illegible] GUITAR FREAK[illegible]



[illegible] ...ołeznałem, choć nie tak do końca, a to - [illegible] Wybór należy do Ciebie [illegible] Tytułem dygresji zaznaczę, że KCEJ wydało w Japonii [illegible] części (czy też raczej mikserów-dodatków) BEATMANII, co powinno uświadczyć Cię w przekonaniu, że spędzenie wakacji w tym kraju to jak świadome podpisanie zgody na pobyt w wariatkowie.

beermania



Przypominamy, że KONAMI [illegible] stępną grę muzyczną (tym razem [illegible] mianowicie KEYBOARDMANIA [illegible] kunastoma dniami ukazała się już w Japonii. Również trwają prace nad BEERMANIA (BEATMANIA 2) - mamy jeden screen z tej wciągającej gry.

Za wypożyczenie BEATMANII dziękujemy firmie ULTIMA z Warszawy. Cena zestawu (gra + kontroler) 359 zł

[illegible]

WERDYKT — HIV

KONAMI — MUZYCZNA

GRYWALNOŚĆ

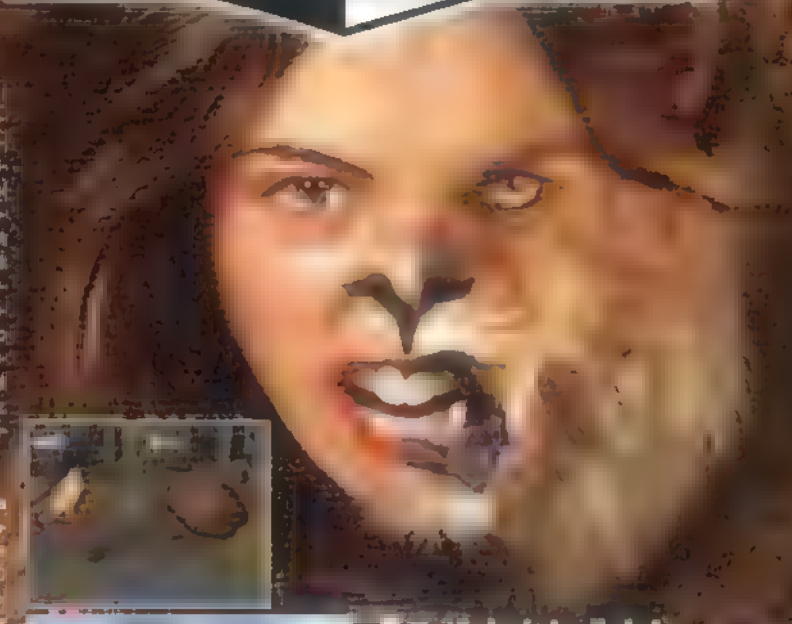
PLUSY
- Muzyka

MINUSY

OCENY ZGREDÓW

7

ANIMORPHS



Zwierzyniec wyszukany, czyli dlaczego jestem tygrysem i na nosie wyrósł mi róg, bynajmniej nie "obfitości"...

Przesiąknięta "platformowością" platformówka, jakiej od dawna na PSX nie było!

MOJE TRZY GROSZE

WERDYKT

HIV

INFOGRAMES PLATFORMOWA

TRWAŁOŚĆ

PLUSY

MINUSY

5

OCENY ZEREDOWA

Począwszy od FADE TO BLACK, poprzez wszelakie TOMB RAIDERy i SYPHON FILTERy, ewoluowel nam gatunek strzelanin TPP. A jako że gier tego typu nigdy dość, oczęta zabłysnęły mi jaskrawo na widok ostatniego tworu grupy N - SPACE o wdzięcznym i wiele mówiącym tytule DANGER GIRL. Nie darmo wspominam już na wstępie o seriach TR (nawiasem mówiąc prawdziwy maraton, część piąta już w drodze) i SF (jak na razie tylko dwie odsłony), bowiem DANGER GIRL stanowi niejako połączenie cech charakterystycznych dla tych właśnie pozycji.

Bohaterki DG to tzw. superbaby, czyli świetnie wyszkolona, jednoosobowa armia przeznaczona do walki z terroryzmem i wszelkim innym złem tego świata. Rambo wysiada, Lara wpada w kompleksy, a Logan przechodzi na emeryturę. Laski zwalczają przestępczość pod patronatem pewnej tajemniczej agencji, co to wysyła je w przeróżne zakątki świata, obdzielając przy okazji wesołej maści zadaniami. Czyli przyjdzie Ci odbijać zakładników, zdobywać materiały dowodowe, rozbrajać bomby i inne takie ustrojstwa. Współtym mianowałem wszystkich misji jest totalna rozwałka, czyli zaciekłe eliminowanie wypełzających nie wiadomo skąd przeciwników. Nieprzyjacielskich żołnierzy jest tu co niemiara, a walka z nimi do najprzyjemniejszych nie należy. Nie są to wcale jacyś twardziele, ale sprawę utrudnia mało precyzyjne sterowanie. Czasami jestem pewien, że celuję komuś centralnie w oko, co powinno go położyć jednym strzałem, ale program jakimś sposobem tego nie kuma. Za to przy drugim podejściu koleszka jakby oberwał z granatnika. Co z tego wynika? Ano przeciwnik zalicza glebę po jednym celnym strzale w łeb tylko wtedy, jeśli zajarzy gdzie oberwał. Tyle szczęścia, że sterowanie postmodą jest bardzo intuicyjne, więc opanowanie gimnastyki nie nastręcza najmniejszych problemów. Możesz [illegible] nawet przyciski L3 i R3 (gałki).

DG to prawda wszystkim gra akcji. Jak już wiesz, sporo tutaj strzelania, a [illegible] dość całkiem pokaźny arsenał różnorakich militariów. Shotgun, karabiny, granaty [illegible] nie miałbyć okazji bawić się (wirtualnie oczywiście) już wcześniej. Programiści urozmaicili misje rozgrywkę dorzucając sporo elementów czysto zręcznościowych (czasami trzeba [illegible] szybko odpowiednią sekwencję klawiszy), niby nic [illegible] ale [illegible] i poziom adrenaliny nie pozostaje obojętny.

Próżno tu szukać osłonek, bo wyglądały DG na tle innych tego typu produkcji, a jest na pewno [illegible] to grafika. Jak na końcówkę tysiąclecia oprawa wizualna prezentuje się wręcz [illegible]. Tekstury zanikają, nakładają się na siebie i mają wyraźne tendencje do [illegible]. Grafikom towarzyszy [illegible] rozpikselowaniem. Mało tego, gdy na ekranie jest więcej niż dwóch postaci na raz animacja wyciąga ok. 5 FPS. No, może trochę przesadzam, bom eksperta w tym temacie nie jest, ale założę się o piwo, że w szczytowych momentach animacja wyciąga góra 20 klatek. Bohaterki DG zostały prawdopodobnie wyposażone przez naturę równie hojnie jak Lara Croft, jednakże tego po nich nie widać, bo niestety [illegible] ubrania [illegible] turaliny.

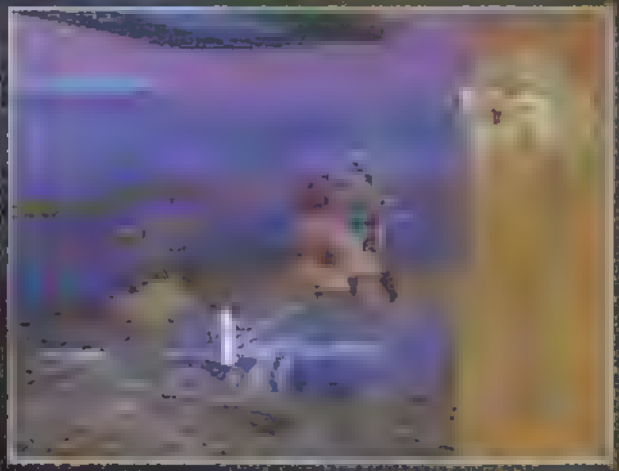
DG potrafi przykuć do telewizora, ale najwyżej na godzinę. Potem [illegible] swoich obowiązków poważnie, bo z taką fabułą i tempem akcji mógłby to być hit.

A tak... tylko przeciętniak.

MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

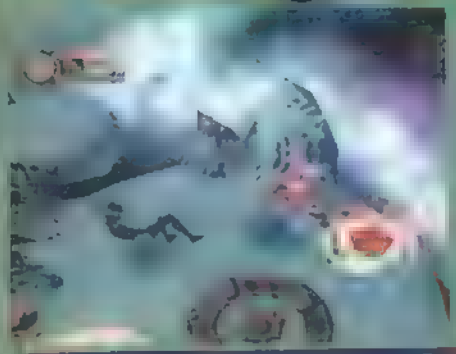
Kupa strzelania i troszkę główkowania, ot i całe DANGER GIRL. Goście od DUKE'a: ITK dali tym razem plamę.



WERDYKT

PIOTREK

POWER RANGERS RESCUE



POWER RANGERS jest dla mnie jednym z symboli kiczu w najgorszym jego wydaniu. To taki film dla głupich amerykańskich dzieciaków, którzy poza G.I. Joe i Action Man nie widzą świata. Badziewne scenariusze, tandetne efekty specjalne, pożal się Boże aktorzy, pasiaste stroje i kretyńsko wyglądające sceny walk - a i tak dzieciaki ich uwielbiają.

dzięki czemu filmy cieszą się popularnością. Sorki - ja wolę oglądać Teletubisie. Moje wymagania wobec gry były bardzo małe. Jak więc autorzy to zrobili, że im nie sprostali? Pasta, Panie i Panowie, pasta.

Gra jest spaprzczona maksymalnie - czasem lubię sobie tak z grubej rury zacząć recenzję tragicznej gry. Wcielasz się w jednego z członków grupy Power Rangers - do wyboru masz cztery "gó**a w błyszczących dresach". Biegasz po strasznie ubogich planszach zbierając błyszczące, rozmaitokolorowe kryształy i klucze. Aha - ratujesz jeszcze ludków trzymających ręce w górze. Coś jeszcze? Ah, tak - bijesz się z potworami, wykorzystując do tego celu dwa klawisze, uderzenie pięścią i kopnięcie. Nieustając przyciski nie wiesz, jaki cios zadasz - raz wyjdzie taki, raz siaki. Fajne? Jak cholera. Co ja się tu będę rozpisywał - nawet na przeklinanie mi się nie zbiera. Pamiętasz BEASTWARS, TRANSMETALS? Jeżeli założyłeś sobie kajecik z czarną listą tytułów "nie kupować", to dopisz do niego POWER RANGERS. Pozycja owa nie ma w sobie nic, co mogłoby przyciągnąć do niej na dłużej niż 10 minut. To znaczy - nie ma w sobie nic co przyciąga, ale jeżeli już zaczniesz przypadkiem grać... szybko odłożysz pada, bo nawet fakt wyświetlania grafiki w mniej rozdzielczości psują zwolnienia animacji i ubogi wystrój plansz.

Ten tytuł kupią amerykańscy rodzice amerykańskim dzieciom, które będą zachwycone np. galerią zdjęć z filmów, uzupełnianą w miarę przechodzenia gry. Jednym zdaniem - trzymaj się od tego "czegoś" z daleka. Bliższe obcowanie grozi zniesmaczeniem.

WERDYKT — KALI

THQ	PRZYGODOWA
GRYWALNOŚĆ	
DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC	
PLUSY	MINUSY
OCENY ŻURDÓW	2

Wild Rapids

M[illegible] WILD RAPIDS [illegible]

[illegible] się tutaj niczym w GT dopasowaną maksymalnie [illegible]

I na dla całości wypada naprawdę bardzo dobrze.

[illegible] bo tylko z takim podejściem można w [illegible]

[illegible] mają absolutnie nic[illegible]

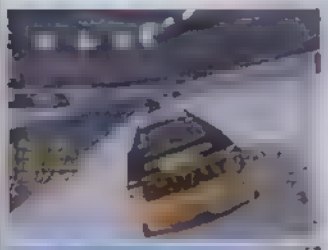
[illegible] ukończenie poprzedn[illegible] godziny, a wygrane w [illegible] sposób nowe po[illegible]

[illegible] że tu nawet porządnie [illegible] zrealizowany tryb ni[illegible] owców Grecy.

WERDYKT — SHIVA

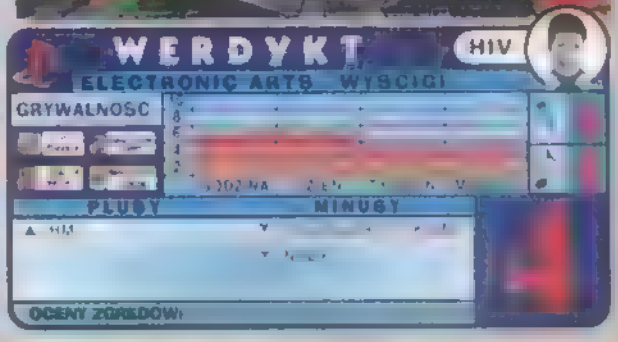
EON	SPORTOWA
GRYWALNOŚĆ	
DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC	
PLUSY	MINUSY
OCENY ŻURDÓW	4

Nowy NASCAR, nowe wyzwanie, ale nudy te same! ELECTRONIC ARTS nie postarało się w ogóle, karmiąc Cię kolejną bezdennie głupią odsłoną swoich flagowych wyścigów. Jeff Gordon i reszta ferajny rozbijają się po 24 trasach oczywiście oryginalnych (m.in. Indianapolis, Daytona, Michigan, Phoenix i Bristol) - za sprawą licencji na bieżący sezon. Istota wyścigu jest Ci zapewne znana - owalne tory i monotonny krajobraz (pełny wyścig liczy sobie 400 okrążeń!!! Powodzenia...). Przyznaję, iż z grą ową nie spędziłem zbyt wiele czasu, gdyż tego typu sportów samochodowych nie trawię i nawet zczajanie transmisji telewizyjnych z browcem w ręku nie kręci mnie, wręcz męczy (ot, czekam na jakiś konkretny wypadek i trupy, to wszystko;).



Istotnym zmianom w stosunku do poprzednich części nie uległ sztywny model jazdy. Bezpieczność. Kolizje są, a i owszem, tyle że jak w kręglach (Two) pojazd może być juggle'owany przez inne!!!). Tysiące statystyk, oczywiście niepotrzebnych, wywołująca pogardliwy uśmieszek sekwencja miotających się panów w pit-stopie, grafika rodem z tandetnej produkcji Yarooze, a muza jak z mrągowskiego pikniku. Całkiem klimatyczny jest widok z kabiny kierowcy. Generalnie engine jest cienki jak zupka więzienna, polygonów tu niezbyt wiele, a i animacja nie razi płynnością (po włączeniu "lusterka" liczba FPS-ów spada na ryj, a Split Screen to bieda aż piszczy).

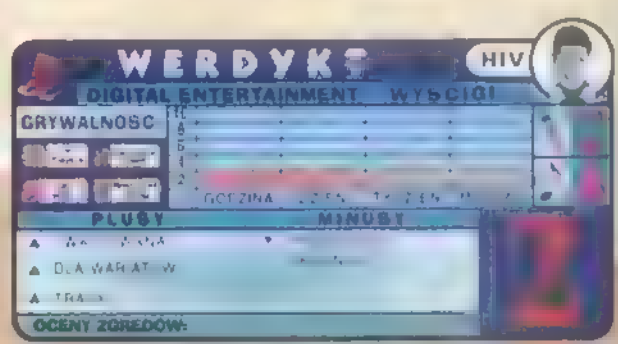
NASCAR 2001 mogą łyknąć jedynie wielcy fani Jeffa Gordona, gdyż każdy zdrowy entuzjasta gier wyścigowych umrze z nudów podczas rozgrywki. Taka jest moja opinia i basta.



Gdy zabieram się za klecenie recenzji pokroju tej, ubolewam nad faktem, iż w ogóle istnieje cenzura. Bo gdyby takowa nie istniała i jej szpony mogłbym olać ciepłym moczem, dałbym upust swoim nerwom i chamowatemu ryjowi!

Skutery podbijają świat - to fakt. W Japonii od lat panuje szajba na punkcie tegoż środka lokomocji, toteż skośnoocy mądrale podłapali motyw i stworzyli grę traktującą o wyścigach sprzętów tej klasy. Wyścigi to zbyt wiele powiedziane. Masz oto do czynienia z grą platformowo-logiczną;), w której największym wyzwaniem jest dobrnięcie od linii startu do linii mety! A to dlatego, iż trasy zostały zaprojektowane w ten sposób, iż zawierają dziesiątki rozjazdów, skrótów i przesmyków, opanowanie których zajmuje sporo czasu. Można powiedzieć, iż trasy są modzio. Niestety, otoczka wypada blado jak świt. BEZ-NA-DZIEJ-NY model jazdy, kolizje wołające o pomstę do nieba i silniki brzmiące jak zepsuta golarka elektryczna (muza przeciętna)! Wykonanie gry od strony graficznej to... khem, khem... żenada. No bo któż w dzisiejszych czasach korzysta ze standardowych bibliotek dostarczanych przez SONY, jak w mordę strzelił - 6 lat temu?

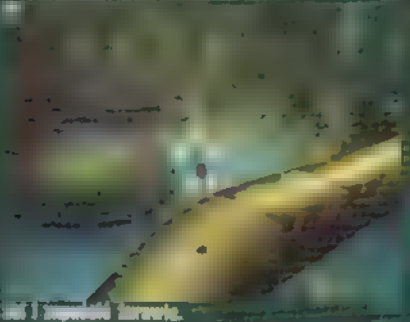
Japońska kiła i harakiri! Cang-cong-peng, który prawdopodobnie omyłkowo przeszedł przez kontrolę jakości, co więcej - został wydany w Europie!!! Szkoda to wielka, iż tytuł ów nie został dopracowany, gdyż jest zwariowany i szumiący do tego stopnia, że mogłby być interesujący w całej swojej głupocie. Cóż, 3 trasy na krzyż i ogólnie spartaczona robota przesądzają o moim surowym werdykcie. Sorry, na PS2 właśnie cioram w 3T...



RAYMAN 2

EFEKTY SPECJALNE

KLATKI



ŚWIETLIKI

ŚWIAT 1

Poziom 2 - The Fairy Glade

Poziom 4 - The Bayou

Poziom 5 - The Marshes of Awakening

Poziom 6 - Whale Bay

Poziom 8 - The Manor Hills

Poziom 9 - The Cave of Sad Dreams

[illegible] się sam zobaczysz... Gdy już przetransportujesz lodową kulę [illegible] stanie otworem (36 - 40). (...) Jeśli gra RAYMAN 2 jeszcze nie zdążyła Cię zdenerwować, [illegible] chwila ku temu. Zjazd, który został opracowany w tej [illegible] Z jednego skacz na drugi, a boja w końcu wyniesie się. Uważaj, aby zbliżająca się czaszka nie uderzyła w tą, na [illegible] "helikopter" - zbierzesz [illegible] świetlika i dwa czerwone. Jak postępować dalej - już wiesz (65/65). Po pokonaniu [illegible]

Poziom 6 - The Menhir Hills c.d.

Aby dotrzeć do Clarka, musisz postępować dokładnie tak samo, jak podczas pierwszej wizyty w tym poziomie. Gdy jednak znajdziesz się w lokacji, w której strzela pirat i [illegible]

[illegible]; za nimi znajdziesz klatkę 2/5. Gdy dotrzesz do Clarka, ten - po chlapnięciu eliksiru - dostanie kopa, jakby 3 "setki". Sposób walcząc za jedynym razem. Skorzystaj z "przejścia". W pomieszczeniu, gdzie [illegible] się Clark [illegible] się na balkon (25 - 30). Stąd też rozwal klatkę 3/5. Na balkonie znajdziesz przejście, podążając nim trzaśnij w przełącznik. (...) Co prawda rozstałeś się z Clarkiem, ale nie na zawsze. [illegible] dostaniesz się do klatki 4/5. Nad łodzią [illegible]. Obok łodzi znajduje się przejście, w którym wespnij się po pnączach (34, 35). Ciągnij jednak w stronę kamery, aby wskoczyć na półkę (36 - 40 oraz klatka 5/5). W jednej ze ścian krateru znajdziesz stromą ścieżkę. Wsiądź na szkapę i pozbieraj (41 - 55/55), uważając na skały i piranie...

Poziom 8 - The Canopy

Nawiewaj przed pająkiem jak tylko szybko możesz, a gdy dotrzesz do półki - podskocz i rób w dół, uruchamiając "helikopter" (1 - 2); z pomocą obręczy zdobędziesz klatkę 1/6). Pająk nie daje za wygraną - zbierz świetliki (24 - 30), klatkę 2/6 i wskocz do dziury. (...) Pozbieraj wszystkie świetliki (31 - 36) i po załatwieniu robota, z wystającej kładki, podskakując strzel w przełącznik. Uwolniony Globox [illegible] spójrz w dół - świetliki! Podskocz, uruchom "helikopter" i zbierz (37) <jeśli wtopisz, zabij się kilka razy - "Try Again" - wrócisz nieco, ale zbierzesz świetlika>. Na dole wskocz na grzybek po prawej (38), a zaś rozwal klatkę 3/6. Podejdź do zielska (39, 40) i poczekaj na Globoxa. Wskocz na kwiat i podczas transportu złap (41 - 45). Globox nigdzie nie idzie...? Ależ idzie! Strzel w słup, a ten się [illegible] (46 - 60) oraz klatkę 4/6. Globox załatwi sprawę "ogniska" [illegible] (...) Od tej pory [illegible] przytrzymując klawisz "kwadrat" oddajesz mocniejszy [illegible] (...) Zbierz klatkę 5/6 i (61 - 65). Po przetrwaniu bombardowania rozwal wielbiciela bejsbola (proponuję wypróbować nową technikę!), a następnie znajdź Globoxa (nawiasem [illegible]

skacz na robota i skopiesz go, znów wróć się po Globoxa, gdyż cyborgiem jest kontratakiem. W drodze do jaskini (56 - 60). Przed Tobą element szpiegowski:)... Najpierw wskocz na strzyków, z nich na balkon (obręcz), gdzie znajdziesz (61 - 65/65). Następnie znów na obręcz, a z niej rozwal klatkę 6/6. Teraz podejdź do Globoxa i zaprowadź go do zielska. Po odprawieniu przezeń czarów, możesz wskoczyć w krzaki i nie bacząc na punktowe światło podkradać się pod wrota. Zostaniesz namierzony, ale to nic). Tu rozwal klatkę.

Poziom [illegible]

W drodze do robota zbierzesz (1 - 5). Po załatwieniu go wskoczenie na górny poziom (z krzaków), rozwal zaryglowane drzwi, "a stanie się obręcz"; poczekaj aż odleci i z niej skorzystaj (6). W sali koniecznie rozwal małe boje, zbierz (7, 8) i klatkę 1/6. Weź jagodę na plecy (spadek po bałwach) i przenieś ją w miejsce, skąd musisz wskoczyć na przeciwnych (9, 10). Gdy dotrzesz do jagody podwieszonej pod sufitem (11), strzel w nią, a następnie na nią wskocz. Poruszanie się możliwe jest dzięki strzelaniu. Odpowiednio manewrując - zbieraj świetliki. Gdy dotrzesz do pirata [illegible] się ponad lawą, którego nie możesz [illegible] - wyluzuj. Poskacz [illegible] dalej i wskocz na kładkę tuż obok wylewającego się jęzora surówki. Rozwal z dystansu robota i rozwal klatkę 2/6. Jagoda znikła, ale z półki dostaniesz się do kolejnego przesmyku (aktualnie powinieneś mieć 10 świetlików). Wskocz na pierwszy [illegible] i podskocz w górę (19 - 23), tuż za nim (24, 25). (...) Jest ciekawie... Rozwal sługi zwisające z sufitu. Po odskoczeniu lokacji masz (26 - 28) oraz klatkę 3/6. Podążaj ścieżką... Gdy dotrzesz do wielkich kolumn - strzelaj w nie, a będą się przewracać, tworząc pomosty. Gdy dotrzesz do klatki 4/6, powinieneś mieć (29 - 40). Gdy wskoczysz na ruchomą kładkę, staraj się z odpowiednim wyprzedzeniem wskakiwać na pomosty ze świetlikami, gdyż one na Ciebie nie zaczekają (41 - 45). (...) Platformowy koszmar? Ależ nie. Nad buchającym ogniem przeskakuj, zaś stojąc na przedostatniej kolumnie w tej lokacji spójrz w dół ("helikopter") (46 - 52). Na ślizgawce (53 - 55). Gdy wsiądziesz na szkapę, na pierwszym i jedynym rozjeździe skręć w lewo, po przejażdżce (pamiętaj, aby przed [illegible] "X"!!!) masz (56 - 60). W pomieszczeniu za drzwiami zbierz klatkę 5/6 i (59, 60). (...) Zbierz jagodę, ale na razie nie wrzucaj do lawy. Przenieś ją pod ścianę i wskocz na podwyższenie, skąd rozwal klatkę 6/6. Teraz wskocz na jagodę i znanym sobie sposobem przepraw się "rwącym potokiem", zbierając świetliki (wiedz, że możesz skakać "pod prąd", oczywiście naparzając jak dziki!). Gdy dotrzesz do obręczy, powinieneś mieć (61 - 67). Wskocz do kolejnej lokacji (68 - 73) - powtórka z rozrywki. Po przeprawieniu się powinieneś mieć (74). (...) Żółtą kulę przerzucaj na kolejne, znajdujące się niżej platformy, aby w końcu znalazła się w [illegible]. Przetransportuj ją w miejsce, gdzie napotkasz na lawę. Kulę zrzuć na grunt, strzel w jagodę. Podnieś kulę i z nią WEJDŹ na jagodę. Podrzuć kulę ("X") i strzel ("kwadrat"). W ten oto sposób, "[illegible]" dotrzesz na drugą stronę (będąc tuż przy brzegu, kulę wrzuć na grunt klawiszem "kwadrat"). Po wejściu do kolejnego pomieszczenia skieruj się w lewo - kulę umieść gdzieś poza miejscem (75 - 77). Obróć się, przeskocz nad lawą i po schodach wejdź w tajemnicze okienko. Zostałeś przeniesiony w miejsce, gdzie już byłeś (78 - 81)... Przepraw się "potokiem" i wskocz w nowo otwarte wrota. No, znów jesteś w sali, gdzie dopiero co umieściłeś na właściwym miejscu żółtą kulę... Pozbieraj (82 - 85/85), a niebieską kulę osadź na miejscu (jeśli spadniesz, skorzystaj z obręczy!). Nie bój się tego kolesia - wskocz mu na łeb. (...) Boss... Chłopak nie jest twardy. Najpierw pobiegaj i zbierz czerwone świetliki. Cóż, na bossa mam kilka sposobów, ale ten wydaje się być najefektywniejszy: biegaj, biegaj, a gdy [illegible] pojawi się, podskocz i strzel - 100% skuteczności. DRUGA MASKA należy do Ciebie, więc szoruj z nią do Polokusa.

ŚWIAT III

[illegible]

Chłopczyna wszedł we drzwi, ale Tobie nie jest to dane. Musisz znaleźć 4 przełączniki. Idź w prawo. Wskocz na kładkę i poczekaj, aż nieco się uniesie - podskocz (to samo na drugiej: 1, 2). Gdy przebrniesz do kolejnej lokacji, zeskocz na dół i rozwal konfidenta w beczce. Zbierz (3) i trzaśnij w przełącznik #1. Wskocz na kładkę, z niej na kolejną i dobiegnij do Checkpointu (4 - 6). Po kładkach do[illegible] stań się w [illegible]. Klatka 1/7. Gdy wyjdziesz z [illegible] - przełącznik #2. Zbierz z półki co do Ciebie należy (7 - 9) i zeskocz na dół. Znajdujesz się w punkcie wyjścia. Wejdź w grotę... Rozwal kolejnego konfidenta, po schodach udaj się do góry, trzaśnij w przełącznik #3 i pozbieraj świetliki, po czym wskocz do otworu ("helikopter"; 10 - 15). Podwodną ścieżką dotrzesz do pomieszczenia, gdzie znajdziesz klatkę 2/7, przełącznik #4 oraz (16 - 20). Zablokowane dotychczas drzwi stają otworem. (...) Ot, nowe wyzwanie... Najpierw weź beczkę na plecy, obróć się i rozwal zaryglowane drzwi - klatka 3/7. Teraz podejdź do becz-

ki, weź ją na plecy, po czym podejdź z nią do pochodni. W ten oto sposób uzyskasz mało sterowny Jet-pack! Pierwszy lot powinieneś skwitować pozyskaniem (21 - 24). Nim przygotujesz się do kolejnego startu, jeno przeskocz na kładkę po drugiej stronie, a z niej na trampolinę. Dotrzesz do klatki 4/7, z tego miejsca na wyższy stopień (25, 26). Zeskocz na dół i zabaw się po raz drugi w pilota. Tym razem lot będzie dłuższy (27 - 36), zaś lądowanie powinno zaowocować znalezieniem klatki 5/7. Z miejsca, w którym się znajdujesz nie możesz strzelić w przełącznik. Zeskocz na dół i udaj się w lewo. Zbuduj Jet-pack i przygrzmoć w przełącznik. Udaj się w nowo otwarte przejście. (...) Nad Twoją głową znajduje się klatka 6/7. Zbuduj Jet-pack (37 - 46). Gdy wylądujesz bezpiecznie, z dala [illegible] robota. Nie wchodź tam, skąd [illegible] robot - w bieżącym "pomieszczeniu", po prawej stronie znajduje się przełącznik, w który strzel. Brama podnosi się na określony okres czasu, także musisz się wyrobić (zauważ, że w kolejnym "pomieszczeniu", po lewej stronie [illegible] klatka 7/7). [illegible] dolecieć bezkolizyjnie). Pamiętaj jednak, aby unieść się maksymalnie wysoko, gdy znajdziesz się przy "[illegible]" - końcowa faza! Gdy już będziesz kleić kolejny Jet-pack, na koncie powinieneś posiadać 57 świetlików. Ta przeprawa będzie wyjątkowo krótka - gdy znajdziesz się po przeciwnej stronie (58 - 60/60), wróć się i w lewo - wskocz czerwone świetliki i klatka z jednym z Teensies!

[illegible]

[illegible] z celem. Ale... gdy dotrzesz do pierwszego przełącznika, [illegible]

[illegible], po prawej stronie WEJDŹ DO ŚRODKA (gała "do góry"), [illegible]. (...) [illegible] stadko, gdy dotrzesz na szczyt - rozwal robota, przycisk, ale nie zapomnij zajrzeć za skrzynię. (...) Kolejny [illegible] - podczas opadania strzel do napierających bomb. Bossa załatw tak samo, jak strażnika DRUGIEJ MASKI, tzn. poczekaj w momencie, gdy ten się wyłania, po czym oddawaj strzały. Po skopaniu bossa uświadomisz sobie, że masz [illegible]

[illegible], ale warto spróbować. Gdy [illegible] klatkę z jednym z Toonsies, nie podchodź do niego. Rozejrzyj się - u góry znajduje się balkon, a na nim dwa duże świetliki. Aby się tam dostać, [illegible] (46 - 50/50).

Poziom 12 - The Sanctuary of Rock and Lava

Obróć się w lewo - na [illegible] znajdziesz (1). [illegible]. Gdy dotrzesz do sali z brudasami - rozwal je i wskocz na "kratę" na ścianie (na wprost) (2 - 6). Macki wystające ze ściany proponuję Ci rozwalić, gdyż potrafią zrobić porządnego guza. W pewnym momencie ujrzysz wiraż - [illegible]. Zatrzymaj się pomiędzy dwoma [illegible], tak aby widzieć równoległy korytarz. Ustaw się odpowiednio i [illegible] klatkę 1/5. Gdy dotrzesz do kwiatu, wskocz na niego i... czekaj (6 - 11). Podczas transportowania [illegible] zwalczaj macki. Akcja jest niezła, gdyż pokażą Cię do dziury). Nie to, nie stawiaj oporu:)! Płyta, która stoi na Twojej drodze, ma słaby punkt - grzej dokładnie w jej środek. Później czeka Cię przesiadka, zaś gdy w sporych rozmiarów sali ujrzysz kilka świetlików (jeden pod drugim), zeskocz z kwiatu w odpowiednim momencie i z pomocą "helikoptera" zbierz wszystkie (12 - 16). W kolejnej sali uważaj na wystające z ławy kolumny, gdyż szybko się chowają. Pod "piramidką" [illegible] znajduje się klatka 2/5, niedaleko namierzysz przycisk, w który kliknij (przeprawa) (17 - 20). (...) Z pierwszej półki rozwal klatkę 3/5. Z niej już przeskocz na ruchomą platformę i wyzbieraj wszystko, co możesz. Sprytnie [illegible] półek dostań się na górę. Wychodząc z pomieszczenia powinieneś mieć (21 - 30). Uważaj na mackę, gdyż jest wyjątkowo [illegible]! Kolejne pomieszczenie - obróć się w lewo i zeskocz, włączając "helikopter" (31 - 41). W tej lokacji znajdziesz także klatki: 4/5 i 5/5. Kolejna lokacja (42 - 46/45). Klatka z jednym z Toonsies znajduje się pod [illegible].

[illegible]

Motyw wyścigu z Ly już znasz. Zanim jednak [illegible], rozejrzyj się wokoło. Tu przy starcie, po prawej i po lewej stronie znajdziesz dwa pierwsze świetliki... Później wszystko są na [illegible]. Mój wynik (nie wykręcany): 1:44:70. Po zaliczeniu poziomu [illegible] już 665 świetlików!!!

[illegible]

Od Ly dostałeś nową zdolność - latanie (tylko ten poziom!). Podskocz i przytrzymaj klawisz "X", aby się wznosić. Jeśli klawisz puścisz, zaczniesz opadać... Centralnie na wprost znajduje się zaślepiona ściana, którą rozwal - klatka 1/4. Świetlik (1) znajduje się na widoku, zaś 3 kolejne pod balkonem, z którego przystąpiłeś do zabawy (2 - 4). Leć do góry i manewruj w tunelu tak, aby nie dotknąć ściany. [illegible]... [illegible] nie przeszkadza w manewrowaniu. Twoja w tym głowa,

aby wszystko pozbierać. Obserwuj otoczenie uważnie, gdyż w różnych miejscach znajdują się świetliki (np. nad "mostem") i klatka 2/4. Uważaj także na płyty, które musisz rozwalać. Gdy dotrzesz do sali ze zwisającym z sufitu głazem, wyzbieraj wszystkie świetliki (powinieneś mieć na składzie 25 sztuk), a i nie zapomnij o klatce 3/4, która tkwi pod ścieżką (wykorzystaj "helikopter"). Co z głazem...? [illegible] 10 minut z nim walczyłem, zanim coś wymyśliłem... Unieś się w powietrze i strzelaj w pochyloną powierzchnię - odbijane pociski rozwalą ściankę [illegible] [illegible] w glebę. To wszystko:). (...) Kolejna partia zręcznościowego przejęcia... Podczas tej wędrówki powinieneś łyknąć klatkę 4/4 i wszystkie świetliki (23 - 50/50). Boss to bela z masłem. [illegible] biega za Tobą co sił w nogach, ale o rozumie zapomniał. Uciekaj, a gdy miniesz [illegible] - wskocz na pajęczynę (trampolina). Tym oto sposobem zostaniesz wysoko wystrzelony. W locie obróć się twarzą do bossa i strzel. Automatycznie zostanie namierzony "sopel" zwisający pod mostem, który spadnie bossowi na [illegible]. Akcję musisz powtórzyć kilkakrotnie, [illegible]. Po [illegible] skorzystaj z obręczy - TRZECIA MASKA należy do Ciebie, więc zmykaj z nią do Polokusa.

SWIAT IV

[illegible]

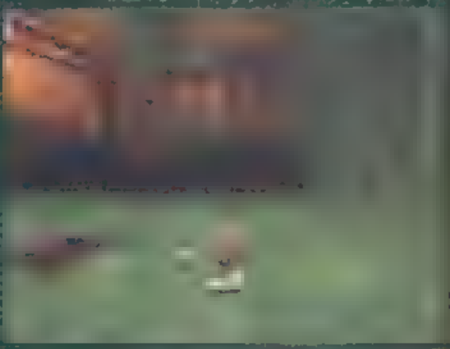
Przeskocz w okolice "kraty" i ustaw się w kierunku [illegible]. Strzelając w nie, powodujesz że się obracają, tym samym podnosząc kratę. Wskocz na beczkę, zaś podczas spływu rozwalaj nadlatujące maszkary. Gorączkującego się pirata rozwal z pomocą strafe'owania (1). Przycisk dezaktywuje pole magnetyczne na określony czas, więc [illegible] się. Czym prędzej złap Checkpoint. Kładki się zapadają (2), a i na beczkach ze smołą zbyt długo nie stój. Z płynącej beczki zbyt szybko nie zeskakuj - zaczekaj aż się zatrzyma, bowiem oczom Twoim ukaże się klatka 1/4. Teraz wspinaj się na pajęczynę (3, 4), po czym [illegible] Jet-pack. Podczas lotu łykniesz (5, 6), a w kolejnym pomieszczeniu (7). Kolejny Jet-pack i rozprawka z robotem. Rozwal go z [illegible] i [illegible] (8 - 10). W [illegible] Jet-pack, z pomocą którego [illegible]

na kolejną klatkę, zbierając przy okazji klatkę 2/4 (spróbuj w odpowiednim momencie wyrzucić Jet-pack ("X") i podczas opadania ("helikopter") zastrzelić klatkę. Następnie wskocz do dziury w kładce. (...) Płynąc na beczce zbierz (11), wskocz na pajęczynę, następnie na most - i z niego, strafe'ując wykończ robota, po czym zbierz klatkę 3/4. Pobujaj się na obręczach (12) - a że podczas wykonywania tej czynności jesteś bezbronny, postaraj się bujać [illegible]:). Po przeskoczeniu na kładkę, po pajęczynie wespnij się na górę (13) i... znów ta maszkara! Albo nastukaj bydlakowi (wycofaj się i grzej, ew. naładuj porządny cios), albo nawiewając otwórz kratę (mechanizm znajduje się na ścianie). (...) Pięknie tu, hm? Podczas spływu zbierz (14 - 20/20), piratowi nastukaj z pomocą strafe'owania. [illegible] z góry i rozwal zaryglowane wrota - klatka 4/4. Zejdź na dół i wskocz do dziury.

Ole Clark, kochany Clark... 3 "setki" zadziałały z opóźnieniem, i to sporym. Nieźle! Uciekaj przed kolesiem i strzelaj w czerwone przyciski tkwiące na ścianach. Jeśli uda Ci się zapalić wszystkie, powstanie wiązka laserowa. Gdy Clarka laser popieści, ten wywinie orła, zaś Ty musisz strzelać w charakterystyczną skrzynkę na jego plecach. Zabieg powtórzyć kilkukrotnie, bez recepty. Po załatwieniu sprawy, wejdź Clarkowi na łeb i z jego miejsca rozwal skrzynkę z jednym z Toonsies.

Poziom 16 - The Gloomy Island

Ole Grzydelina - żona Globoxa (jak każda baba - musi nieco poryczeć:). Skorzystaj z obręczy, w pomieszczeniu znajdziesz (1, 2), przy [illegible] maszynie (3, 4). Aby maszynę unicestwić choć częściowo, strzel w przełączniki, dzięki [illegible] pole siłowe [illegible]. Wskocz do środka, [illegible] znajdziesz (5, 6) i pirata, któremu nakop. Pamiętaj, że na każdej z 3 pozycji, jakie zajmuje, możesz mu wałnąć [illegible] (7, 8). [illegible] wiesz, jak go załatwić. Po potyczce rozwal klatkę 1/4, która znajduje się za [illegible]. [illegible] klatkę (9). Rozwal "szybkiego" i po "drabince" na górę. Zeskocz na dół (10) i [illegible] klatkę 2/4. (...) Przygoda z [illegible] wszystkie świetliki dostępne w tej lokacji (11 - 16), oraz klatki 3/4 i 4/4. Strzel w zaryglowane drzwi, po czym wskocz w nowo otwarte (uprzednio grzał tam laser). Dosiadając szkapę, musisz biegać po wszystkich płaszczyznach konstrukcji, przełączając przyciski (łącznie 3) i zbierając resztę świetlików. Uważaj jednak, aby nie wcisnąć wszystkich knefli przed uzbieraniem świetlików, ponieważ gra automatycznie zakończy poziom z aktualnym stanem świetlików! W takim przypadku pamiętaj, iż po zebraniu wszystkich świetlików musisz



[illegible] - CZWARTA MASKA należy do Ciebie, więc zmykaj z nią do Polokusa.

[illegible]

[illegible] przed dalszą częścią. Mimo wszystko staraj się uważać, coby nie wypaść zbyt dobrze z trasy:), koniecznie strzelaj w przełączniki! Część druga - test na orientację (używaj klawiszy L2, R2 do obracania szkapy wokół własnej osi).

GNIAZDO KRUKA

Szef się wkurzył, że i we własnej osobie dosiadł "mecha", z pomocą którego pragnie wgnieść Cię w glebę i [illegible], zbezcześcić jak zewłok... Faza pierwsza ataku strzelanie bombami. W tym przypadku biegnij, koniecznie w kierunku przeciwnym do kierunku wskazówek zegara, czyli w prawo. Musisz odczekać moment po tym, jak mech wystrzeli bomby - co by pod dobrym kątem trafić w [illegible]. [illegible] mech zrobi unik, notabene wyglądający co najmniej komicznie. Przed zwykłymi, plazmowymi pociskami musisz najzwyczajniej w świecie nawiewać, ot co. Z kolei jeśli frajer zdecydował się skoczyć Ci na łeb, w momencie gdy już się zbliża - podskocz w bok (no, skok w bok:). Gdy szefa kilka razy maźniesz, walka nabierze rumieńców. (...) Sprawdź działanie klawiszy L2 i R2... Na dobry początek mech będzie siać bombami. Nie cykaj, tkwij w miejscu i wal z kopyta - istnieje spore prawdopodobieństwo, iż odbita niespodzianka ugodzi w łotra, odbierając mu część energii. [illegible] się w lokach. Początkowo trudno wymanewrować, ale to [illegible] parcie kojarząca mi się z rekinem. Gdy wyleci ona, [illegible] dostanie konkretnego kopa. Ty odczekaj pół sekundy i z pomocą klawisza L2 lub R2 zrób unik. Jeśli Ci się uda, rakieta pojawi się za moment za Twoimi plecami. Ustaw się tak, aby w tle znajdował się mech. Gdy z rakiety wyleci [illegible], zrób unik. Kilka strzałów i mech [illegible].

[illegible] ZA WSPÓLNE [illegible] [illegible], ŚMIERDZĄCYMI PIRATAMI. YAHOOOOO!

PS. Jeśli obejrzałeś demo i właśnie oglądasz sekcję "Credits", poczekaj jeszcze moment - niespodzianka nie lada!

Wiemy wszystkim w drugiej [illegible] opisu tej wspaniałej gry. W tym miejscu [illegible] czeka Was lektura obiecanych [illegible], czyli tego, co [illegible] przy okazji - [illegible] z powodu umieszczenia CC na szczycie listy. Tak w ogóle [illegible] racje, że CHRONO nie zasługuje na tak wysoką pozycję (chociaż "dyzio" [illegible]) - po prostu [illegible] Was nieco, aby zobaczyć [illegible]. Tak więc od tego numeru CC [illegible] (chyba że znów [illegible] się sprzeczać), a [illegible] nad wyższością jednej gry nad drugą [illegible] po [illegible] - [illegible] zajmijmy się odkrywaniem kolejnych sekretów CC [illegible] - [illegible] w opisie się [illegible]. let's go!

POSTACIARIUSZ :)

SERGE

Jak na głównego bohatera przystało, charakteryzuje się on dużą ilością HP oraz wysokimi parametrami, zarówno ataku fizycznego, magicznego, jak i obrony. Posiada on również bardzo dużą ilość slotów na elementy.

Kolor: white — Broń: swallow

Techniki:

3. Dash&Slash - atak fizyczny na jednego przeciwnika
5. Luminaire - atak magiczny na wszystkich
7. [illegible] - silny atak magiczny na jednego wroga

LYNX

[illegible] Serge'a, w ciało którego się on [illegible] w pewnym momencie gry. Ze swojej oryginalnej postaci dziedziczy wszystkie parametry, ilość slotów na elementy oraz broń, jaką się posługuje, zmienia się jednak jego kolor oraz posiadane nowe techniki ataku.

Kolor: black — Broń: swallow

Techniki:

3. [illegible] - atak fizyczny na jednego przeciwnika
5. FeralCats - atak magiczny na wszystkich
7. [illegible] - silny atak magiczny na wszystkich

KID

Dziewczyna ta partneruje Serge'owi na pozycji bohatera gry (przynajmniej przez pewien czas), posiada również bardzo przydatną podczas walk umiejętność kradzenia przedmiotów. Dysponuje w miarę przeciętnymi parametrami, chociaż [illegible] "[illegible]" postacie.

Kolor: red — Broń: dagger

Techniki:

3. Pilfer - okradzenie przeciwnikowi przedmiotu
5. RedPin - atak fizyczny na wszystkich wrogów
7. HotShot - silny atak na jednego

Ostatnią technikę znajdujemy w [illegible] (po "[illegible]" Kid) po [illegible] w [illegible]: L & R & [illegible].

GUILE

[illegible] czynnikiem ataku magicznego ze wszystkich postaci w grze, posiada również bardzo dużą, jak na maga, ilość HP, a i pod względem fizycznym nie jest [illegible]. I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie [illegible] jego "[illegible]" - ma niezwykle małą liczbę slotów na elementy. Guile'a można [illegible] podczas pierwszych odwiedzin Termina.

Kolor: black — Broń: staff

Techniki:

3. Wandaw - atak na jednego przeciwnika
5. [illegible] - j.w.
7. [illegible] - [illegible] na jednego przeciwnika

NORRIS

Ten specjalista od broni i różnorakich urządzeń (a także tajny agent) posiada w miarę przeciętne charakterystyki (dobry Str i Acc) oraz dość dużą ilość slotów

[illegible] na elementy. [illegible] przyłączy się [illegible] oraz [illegible] Viper Manor [illegible].

Kolor: yellow

Broń: gun

Techniki:

3. [illegible] - atak na jednego wroga
5. [illegible] - atak na wszystkich
7. TopShot - silny atak na jednego przeciwnika

Ostatnią technikę można uzyskać odwiedzając z Norrisem jego "[illegible]" w Viper Manor ([illegible]) po [illegible] [illegible].

NIKKI

[illegible] rockowy, jest również amator przygód wszelakich. W statystykach [illegible] [illegible] i [illegible] [illegible] jest w [illegible] i [illegible] [illegible] Agi. Możemy go przyłączyć wysyłając jego drugą podczas [illegible] Termina. Syn Fargo'a i brat Marcy.

Kolor: blue — Broń: axe

Techniki:

3. BrandFinale - atak fizyczny na jednego przeciwnika
5. [illegible] - atak na jednego powodujący frozen
7. LimeLight - silny atak na wszystkich wrogów

Ostatnią technikę otrzymujemy od [illegible] Zelbess w Home World.

VIPER

[illegible] dla dobrego wojska - dużą ilością HP oraz wysokim współczynnikiem ataku. Niestety w magii jest dość słaby, a ponadto posiada [illegible] Agi. [illegible].

Kolor: yellow — Broń: sword

Techniki:

3. [illegible] - atak fizyczny na jednego
5. AirForce - atak fizyczny na wszystkich
7. [illegible] - zwiększenie wszystkich [illegible]

Ostatnią technikę [illegible] w [illegible] w Termina ([illegible]).

RIDDEL

[illegible], którą charakteryzuje bardzo wysoki współczynnik magii oraz HP nieco poniżej średniej. Przyłącza się w Hermit's Hideaway po wyzwoleniu jej z Viper Manor.

Kolor: [illegible]

Techniki:

3. SnakeEyes - odnawia średnią ilość HP całej drużyny
5. SnakeSkin - zwiększa obronę magiczną jednej postaci
7. SnakeFangs - z 50% szansą odnawia wszystkie [illegible] elementy

Ostatnią technikę [illegible] po [illegible].

KARSH

Znakomity wojownik (deva) z wysokimi parametrami (świetny Str, niezły Mag, chociaż dość niskie Agi) oraz [illegible] [illegible] na atak fizyczny. [illegible] go przed [illegible] [illegible]. Syn Zappy.

Kolor: green — Broń: axe

Techniki:
3. [illegible] - atak na jednego wroga
5. AxialAxe - atak na wszystkich rywali
7. Axiomatic - silny atak na jednego
Ostatnią technikę uzyskuje się [illegible] Isle of the Damned.

ZOAH

[illegible] Pełni [illegible] w [illegible], jak i obronie fizycznej, a ilością HP przewyższa nawet Serge'a (oczywiście jest cienki pod względem magii). Ten drugi z dwóch [illegible] tak, jak pierwszy (Karsh).
Kolor: yellow Broń: [illegible]
Techniki:
3. DragonRider - atak na jednego
5. Dyronimo - j.w.
7. Toss&Spike - silny atak na jednego przeciwnika
Ostatnią technikę znajdujemy w skrzyni w pokoju NOAH'a w Viper Manor (tylko [illegible] można ją otworzyć).

MARCY

Dziecko z [illegible] specjalizująca się w czarach (wysoki współczynnik [illegible] niższa od pozostałych ilość HP), chociaż w pozostałych parametrach też jest całkiem niezła. Przyłącza się również po misji ratowania Riddel. Siostra Nikkiego i córka Fargo.
Kolor: blue Broń: glove
Techniki:
3. Cat'sCradle - atak na jednego
5. StringPhone - atak na wszystkich
7. WebSurfer - silny atak na jednego

KORCHA

[illegible] przyzwoite parametry, a w dodatku wygląda [illegible]. Przyłączyć go możemy, jeśli zdecydujemy się na ratowanie Kid.
Kolor: blue Broń: [illegible]
Techniki:
3. [illegible] - atak [illegible] na jednego
5. Hook&Sinker - j.w.
7. BigCatch - j.w. lecz silniejszy
Aby zdobyć ostatnią technikę, należy uwolnić Korshą mermaidę zamkniętą w akwarium [illegible] (gdzie po raz pierwszy spotkaliśmy gościa), a potem iść na plażę po prawej i z laską pogadać.

LUCCIA

[illegible] w naukowych eksperymentach "niewiasta" obdarzona [illegible] przeciętnej (niskie HP). Jej techniki opierają się głównie na zakładaniu różnorakich anomalii statusu i w sumie nie jest zbyt przydatna. Przyłącza się w Viper Manor (Another).
Kolor: black Broń: cards
Techniki:
3. Pin-UpGirl - atak na jednego
5. Mix&Match - zakłada różne anomalia jednemu przeciwnikowi
7. [illegible] - silny atak na jednego wroga (plus anomalia)

Dla uzyskania ostatniej techniki należy zbadać [illegible] w kanałach pod Viper Manor - w owym miejscu, do którego [illegible].

POSHUL

[illegible] HP, sporo siły, [illegible] Arni [illegible] - w sumie Poshul nie ma się czym pochwalić. Przyłącza się [illegible] Arni (za pomocą znalezionej na zapleczu baru [illegible] Bone) lub przyłazi wraz z Leeną, jeśli zrezygnujemy z towarzystwa Kid, [illegible].
Kolor: yellow Broń: [illegible]
Techniki:
1. [illegible] - atak fizyczny na jednego
5. [illegible] - atak na wszystkich
7. Unleashed - silny atak na jednego
Aby uzyskać ostatnią technikę, należy pogadać z Leeną w Arni (Home) po odzyskaniu przez Serge'a ciała.

RAZZLY

[illegible] w magii [illegible] przeciwko żółtym stworom). Po prostu klasyczny [illegible].
Kolor: green Broń: rod
Techniki:
3. Raz-Star - atak magiczny na jednego
5. Raz-Heart - leczenie oraz zwiększenie obrony przed magią u jednej postaci
7. [illegible] - [illegible]
Należy pogadać z Rosettą na Water Dragon Isle po wyłonięciu się Terra Tower (od dołu).

ZAPPA

[illegible] ma power w łapie, lecz jest trochę prymitywny (słaba magia i mało slotów). Przyłącza się w swej kuźni w Termina (Home) i dzięki niemu możemy "ulepszać" wykonaną [illegible]. Ojciec Karsha.
Kolor: red Broń: hammer, axe
Techniki:
3. HammerBlow - atak na jednego
5. HammerThrow - atak na wszystkich
7. [illegible] - silny atak na jednego

ORCHA

Kucharz ten nie prezentuje niczego specjalnego, [illegible] i potrafi leczyć (czy raczej gotować). Przyłącza się automatycznie w chwili uwolnienia Riddel (po walce z nim).
Kolor: red Broń: frypan
Techniki:
3. SpiceOfLife - leczenie drużyny
5. MysteryMenu - atak na jednego plus [illegible]
7. DinnerGuest - mocny atak fizyczny na jednego
Ostatnią technikę otrzymać można od kucharza w Arni Village.

RADIUS

[illegible] parametrami, tylko HP ma dość przeciętne, a i slotów na elementy niezbyt dużo. Przyłącza się w czasie odwiedzin Arni przez Serge'a zamienionego w Lynxa.
Kolor: green Broń: staff
Techniki:
3. LongShot - atak na jednego
5. QuickDraw - j.w.
7. VitalEnergy - j.w. lecz najsilniejszy

FARGO

[illegible] w obronie fizycznej, niecc gorszy w magii - klasyczny wilk morski. Szkoda tylko, że ma tak mało slotów na elementy. Przyłącza się po uwolnieniu Riddel. Ojciec Nikkiego i Marcy.
Kolor: blue Broń: [illegible]
Techniki:
3. [illegible] - ukradzenie wrogowi przedmiotu
5. [illegible] - atak na wszystkich
7. Invincible - silny atak na jednego przeciwnika
Ostatnią technikę uzyskujemy po występie Nikkiego na S.S.Zelbess po dopłynięciu do Marbule.

MACHA

Twarda "mamuśka" o znakomitych parametrach (zwłaszcza obronnych), chociaż ilością HP nie imponuje. Przyłącza się, gdy pozostawimy w Marbule Kid na łasce losu. Matka Korchy.
Kolor: red Broń: frypan, spoon
Techniki:
3. Bottomsup - atak na pojedynczego wroga
5. Folding - j.w.
7. DirtyDishes - silny atak na jednego

GLENN

[illegible] brata-bliźniaka Serge'a [illegible] parametry i [illegible] technikę specjalną. Przyłącza się w Termina, jeśli nie zdecydujemy się na [illegible] do Kid.
Kolor: green Broń: [illegible]
Techniki:
3. Dash&Gash - atak na jednego
5. SonicSword - j.w.
7. Dive&Drive - silny atak na jednego [illegible]

LEENA

Dziewczyna Serge'a jest całkiem miła, a specjalizuje się magii i niskiej ilości HP. W sumie przydatna postać, głównie ze względu na swoje techniki. Przyłącza się w Arni, jeśli zrezygnujemy z towarzystwa Kid.
Kolor: blue Broń: frypan, spoon
Techniki:
3. MaidenHand - atak na jednego
6. MaidenHeart - z ok. 33% szansą odnawia zużyte elementy (tylko swoje)
7. MaidenFaith - powoduje automatyczne wskrzeszenie w razie padnięcia w boju (tylko siebie) oraz zwiększenie siły i [illegible].
Po odzyskaniu ciała należy z Leeną iść do jej babci w domu i pogadać. [illegible] na plaży.

MIKI

To tancerka, a zarazem partnerka Nikkiego prezentuje podobne, co ów gitarzysta parametry, potrafi też wykonać z nim technikę łączoną. [illegible] S.S.Zelbess [illegible] koncertu przy Marbule.
Kolor: red Broń: [illegible]
Techniki:
3. HeadBopper - atak na jednego
5. SexyWink - j.w.
7. DanceOnAir - atak na wszystkich wrogów

HARLE

Ta gadająca z [illegible] akcentem kobieta stanowi jedną z nielicznych postaci, które posiadają parametry porównywalne z Sergem. Dołącza się przy opuszczaniu przez Serge-Lynxa zaświatów i szkoda bardzo, że nie zostaje w drużynie zbyt długo.
Kolor: black Broń: cards
Techniki:
3. MoonBeams - atak magiczny na wszystkich
5. [illegible] drużyny
7. Lunairetic - silny atak [illegible] na wszystkich

JANICE?

[illegible] prezentuje przeciętny poziom, jeśli chodzi o parametry i techniki ataku. Jest niezbyt przydatna, a przyłącza się po jej pokonaniu w Grand Slam na S.S.Zelbess. Walka z jej potworami jest bardzo trudna, warto wcześniej zdobyć kilka nowych [illegible].
Kolor: [illegible] Broń: [illegible]
Techniki:
3. Beatit - atak fizyczny na jednego wroga
6. 24Carrot - atak magiczny na jednego
7. What'sUpDoc - j.w. lecz silniejszy
Ostatni atak zdobywa od stworka w Bend of Time.

DRAGGY

Miniaturowy smok o całkiem pokaźnych parametrach, chociaż [illegible], a i slotów posiada [illegible]. [illegible] jajo w Fossil Valley [illegible].
Kolor: red Broń: [illegible]
Techniki:
3. CoughDrop - "zionięcie" w pojedynczego przeciwnika
5. CoughMix - ognisty atak na wszystkich
7. BigBreath - "bardzo" ognisty atak na wszystkich
Ostatnią technikę smoczek zdobywa przy wielkim szkielecie w Fossil Valley (Another).

STARKY

[illegible] przezentuje (przeciętne parametry). Przyłącza się po pokonaniu jego wyrośniętej formy na Sky Dragon Isle (Home) - [illegible] Fragment.

Kolor: white Broń: gun

Techniki:

3. StarLight - [illegible] przeciwnika
5. StarBurst - przyzwany robot [illegible] wrogów
7. StarStruck - znany nam robot [illegible] jednego rywala (za to bardzo [illegible])

Aby zdobyć ostatnią technikę, należy przyprowadzić Starky'ego z powrotem do [illegible].

SPRIGG

[illegible] jak makarony, dopóki nie przemieni się w jakiegoś stwora - zyskuje wówczas jego [illegible] oraz techniki ataku. W sumie jednak nawet w takiej postaci nie prezentuje się nadzwyczajnie - wszystko [illegible], że jej HP (i [illegible] parametry) pozostaje bez zmian, a punktów życia ma bardzo niewiele. Przyłącza się automatycznie podczas podróży Serge-Lynxa w "zaświaty".

Kolor: green Broń: [illegible]

Techniki:

5. Doppelgang - przemienia się w wybranego (z listy) stwora

Sprigg zdobywa kolejne stwory poprzez przypadkowe zabijanie ich podczas walk, chociaż może ją w tym wyręczać postać dysponująca w ekwipunku przedmiotem Forget-Me-Not-Pot. Jest jednak pewien warunek - potwory te nie mogą [illegible].

MOJO

Bardziej dziwadło, niż wojownik. Przeciętne parametry tej [illegible] kukły [illegible] (ok. 4 razy większa, niż u Serge'a), lecz w sumie Mojo nie przydaje się zbytnio w czasie walk. Możemy go przyłączyć w Arni (Another) po odwiedzinach [illegible], musimy jednak [illegible] kukły w wyjściowej wiosce Shark Tooth.

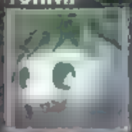
Kolor: black Broń: glove

Techniki:

1. VoodooDance - atak magiczny powodujący Curse
5. CartWheel - atak fizyczny na wszystkich
7. HoodooGroop - mocny atak na jednego

Aby Mojo nauczył się ostatniej techniki, należy wpierw iść do rybaka w domu w Home, a potem wrócić do Another i obadać kuły w miejsce przyłączenia kukły w kolejności: lewy dolny, prawy i lewy górny (Mojo zmienia też imię na Mojey).

TURNIP



[illegible] przy gościu znaczenie, [illegible] całkiem [illegible]. Pod względem parametrów prezen- [illegible] czynników na elementy. Zdobywamy go w Hermit's Hideaway w Home po wcześniejszym potraktowaniu [illegible] w Another World lub [illegible].

Kolor: green Broń: [illegible]

Techniki:

3. VegeChopper - [illegible]
5. VegeNight - j.w.
7. VegBot - silny atak na jednego

Aby uzyskać ostatnią technikę, należy iść z NeoFio i Turnipem na balkon w Viper Manor i [illegible].

NEOFIO

[illegible]. Parametrami zbliżone jest do Turnipa, chociaż HP ma mniej, a Agi o wiele wyższe. Zdobywamy ją z [illegible] na balkonie w Viper Manor dzięki [illegible] w Hydra Marshes [illegible].

Kolor: green Broń: glove

Techniki:

3. PopPopPop - atak na wszystkich
5. StoryStory - [illegible] HP od wroga
7. [illegible] - silny atak na jednego

Aby uzyskać ostatnią technikę, należy [illegible].

GRECO

Kiedyś "zapaśnik" w drużynie - wysokie współczynniki ataku i obrony fizycznej, mało [illegible] oraz duża HP [illegible] charakterystyki takiego zawodnika. Dołączyć go można przy cmentarzu w Termina (Another) po wyprawie do Viper Manor.

Kolor: red Broń: glove

Techniki:

3. [illegible] - atak na jednego
5. Flip-flop - j.w.
7. GraveDigger - silny atak na jednego

Ostatnią technikę zdobywamy po rozmowie z [illegible] w domu przy cmentarzu w Termina (Home) - [illegible].

SKELLY

[illegible] bez skóry - ten [illegible] nie ma nic ciekawego do zaoferowania. Zdobywamy go kompletując [illegible] jego [illegible], a następnie odwiedzając [illegible] w Termina.

Kolor: black Broń: glove

Techniki:

3. [illegible] - atak na wszystkich
5. [illegible] - [illegible] HP [illegible]
7. [illegible] - atak na jednego rywala

Ostatnią technikę zdobywamy [illegible] w barze w Termina (Home).

FUNGUY

[illegible] świata nie-ludzi, chociaż przybył [illegible] wskutek mutacji [illegible]. W parametrach przeciętny i [illegible] w walce. Aby go zrekrutować, musimy zdobyć wpierw Mushroom - w studni w Viper Manor w Home World pod warunkiem, że w Another World nie zawalimy [illegible], z której wyskakują [illegible]. Następnie zanosimy grzybka do [illegible] pod wodospadem w Shadow Forest, a siedzący tam gościu, [illegible] Liny z Termina, [illegible] i przemieni się wkrótce w Funguy'a.

Kolor: yellow Broń: axe

Techniki:

3. LumberJack - atak na jednego [illegible]
5. SporeCloud - j.w.
7. [illegible] - silny atak na jednego

Ostatni atak uzyskujemy w tej [illegible], w której "stworzyliśmy" Funguy'a - po zdobyciu Chrono Cross [illegible].

IRENES

[illegible] całkiem w niej niezła [illegible], chociaż od [illegible] jest (choć potrafi leczyć). Przyłącza się na przycumowanym do S.S.Zelbess statku [illegible] (po walce z Sagem).

Kolor: blue Broń: [illegible]

Techniki:

3. [illegible] - atak magiczny na jednego
5. [illegible] - [illegible]
7. SirenSong - silny atak magiczny na wszystkich wrogów

Ostatnią technikę zdobywamy [illegible].

MEL

W [illegible] jest w stanie zastąpować Kid, gdyż również posiada przydatną umiejętność kradzenia przedmiotów. W parametrach raczej przeciętna. Dołączyć ją można [illegible] Kid, a po [illegible] podążyć za Mel, gdy ta [illegible] z nią pogadać.

Kolor: yellow Broń: [illegible]

Techniki:

1. [illegible] - [illegible]
3. [illegible] - atak na jednego rywala
7. [illegible] - silny atak na wszystkich

LEAH

[illegible] - ta dziewczynka nie [illegible] HP (więcej niż Serge), [illegible] oraz [illegible] zapewniają jej porządne przeżycie. Przyłącza się automatycznie podczas questu w Gaea's Navel.

Kolor: yellow Broń: axe

Techniki:

3. RockThrow - atak na jednego
5. TailSpin - j.w.
7. TripleKick - [illegible]

VAN

[illegible]? Dołączamy go w Termina (Home) [illegible] po przemianie w Lynxa.

Kolor: green Broń: boomerang

Techniki:

3. JumpThrow - atak fizyczny na jednego rywala
5. WetPaint - zapełnia Field jednolitym, losowo wybranym kolorem
7. PiggyBoink - rzut w przeciwnika skarbonką - ilość strat zależna jest od aktualnie posiadanych w niej pieniędzy, a można skarbonkę napychać w domu dzieciaka w Terminie.

SNEFF

Niezbyt przydatny w walce, gdyż jego dość niskie parametry nie zapewniają mu odpowiedniej mocy rażenia. Dołączyć go możemy po wypełnieniu questu z Sagem na S.S.Zelbess - najpierw znajdujemy go w kasynie (wygrywa, aż miło), a potem w pomieszczeniu dla aktorów.

Kolor: yellow Broń: cards

Techniki:

3. BigDeal - atak na pojedynczego rywala
5. HPShuffle - zamienia cyfry w ilości swych HP
7. SwordTrick - silny atak na jednego rywala

STEENA

Bardziej czarodziejka, gdyż w ataku fizycznym jest dość przeciętna, poza tym dysponuje średnio wysokimi parametrami, [illegible] na elementy i niemniższą od przeciętnej ilością HP. Dołącza się automatycznie w Guldove pod koniec pierwszego dysku, a jest niezbędna do uzyskania elementu Chrono Cross.

Kolor: white Broń: sword

Techniki:

3. DreaShadow - atak magiczny na jednego
5. HydraShadow - atak magiczny na wszystkich
7. GaraiShadow - widmowy Garai atakuje jednego przeciwnika

Ostatnią technikę uzyskujemy po zbadaniu nagrobka Garai'a na Isle of the Damned (Home), zaś przedostatnią po rozwaleniu szkieletu Hydry w wielkiej dziurze na Hydra Marshes (Another).

DOC

[illegible] w magii najlepszy nie jest ([illegible]). Uzyskamy go, jeśli nie wybierzemy questu ratowania Kid - dołączy się automatycznie po wyzdrowieniu dziewczyny.

Kolor: white Broń: cards

Techniki:

3. HighFive - atak fizyczny na jednego
5. Gnarly - atak magiczny na jednego rywala
7. HangTen - całkowite leczenie drużyny

Należy pokazać Doc'owi Medical Book znalezioną w ruinach miasta przyszłości (będąc jeszcze pod postacią Lynxa), a gość nauczy się ostatniej [illegible].

GROBYC

Niezły wojownik, zresztą cyborg, którego techniki opierają się na jego sile fizycznej (a ta jest spora). Szczególnie przydatny z tego powodu, że jest jedną z nielicznych postaci posiadających czarne innate, poza tym dysponuje największą [illegible]

[illegible] SP [illegible] (z [illegible] wyjątkiem [illegible] Serge) i [illegible] [illegible]. Dołącza się [illegible] [illegible].
Kolor: black [illegible]
Techniki:
3. RocketFist - atak na jednego [illegible]
5. HairCutter - atak na wszystkich [illegible]
7. [illegible] - silny atak na jednego rywa-la
[illegible] drugim [illegible] (z [illegible]) [illegible].

PIERRE

Gość jest żałosny - uzurpuje sobie prawo do bohaterstwa, a prezentuje siłę i [illegible]. Jest [illegible] [illegible] - można bałwana [illegible] dzięki [illegible] odpowiedniego ekwipunku. Pierre'a znajdujemy w Terminie (Another), a przyłączamy wybierając jego drogę ataku na Viper Manor.
Kolor: [illegible]
Techniki:
3. [illegible] - [illegible] HP
5. FoiledAgain - atak na jednego rywala
7. CyrusPunch - atak, który w normalnych [illegible] (o [illegible] później)
Aby uzyskać [illegible] technikę należy Pierre'owi, który rezyduje u kowala w Termina (Another), pokazać Prop Sword zdobyty w ruinach miasta przyszłości. Jednakże technika ta będzie nieskuteczna, jeśli nie [illegible] trzyczęściowego ekwipunku bohatera (Hero Shield, Hero Sword i Hero Badge), który dodatkowo [illegible] podnosi parametry.

ORLHA

Mało [illegible] [illegible] [illegible] w [illegible] [illegible] elementach i elementowych technikach, pod względem po-

[illegible] przeciwników przeciętnego [illegible] poziom. Zdobyć ją można po odzyskaniu ciała przez Serge'a po wcześniejszej walce z nią w Guldove i otrzymaniu Sapphire Brooch, który to [illegible] jej w celu przyłączenia (pracuje w barze).
Kolor: [illegible]
Techniki:
3. [illegible] - [illegible]
5. PunchDrunk - atak stylem "pijanego"
7. SisterHoods - silny atak (w duecie) na jednego rywala
Aby uzyskać ostatnią technikę, Orlha musi odnaleźć swoją siostrę Tia'ę. W tym celu udajemy się z nią do szpitala w Guldove (Home) i rozmawiamy z Doc'em - okazuje się, że umierająca Tia leży w pokoju obok. Po [illegible], oprócz owej techniki dziewczyna otrzymuje również akcesoria [illegible].

PIP

Tajemniczy, niezo latający stworek, który zrazu [illegible] się nie wyróżnia - słabe parametry, niewiele ciosów i tylko [illegible], przeciętne techniki. Posiada on jednak specyficzną umiejętność - potrafi się przeobrażać (na stałe) w bardziej zaawansowane formy, które nie tylko [illegible], ale również [illegible] "[illegible]". [illegible] dzięki [illegible] odpowiedniej ilości walk i w odpowiednim [illegible] :). Zdobyć go można na S.S.Invincible po wcześniejszym uwolnieniu z klatki w laboratorium Luccia'y, a po przemianie w Lynxa znajdujemy go znowu na statku Fargo'a.
Kolor: white [illegible]
Techniki:
3. Pounce - atak fizyczny na jednego rywala
5. [illegible] - leczy drużynę i odnawia [illegible]
7. Zależy od przybranej formy: Archangel - Heaven Calls, Archetype - CannonCannon, Archdevil - Hell's Fury

MAGIA

[illegible], Summony można [illegible] od niektórych "zwykłych" przeciwników, nie zaś tylko od bossów. Jest jednak parę warunków - po pierwsze potworek posiadający danego summona musi [illegible] sam, bez żadnych towarzyszy, po drugie trzeba stworzyć jednolity kolor pola (odpowiedni pod dany summon), no i oczywiście użyć Trapu. Ponadto stworka, który posiada summona, poznać można po [illegible] przez niego (po walce) [illegible] Trap - tej samej nazwy, co summon.
A oto wykaz poszczególnych summonów i stworów:
MotherShip - Gaea z ruin miasta przyszłości
Unicorn - sub-boss Luxator z Terra Tower
Golem - Centipede w Hydra Marshes
Sonic - PreyMantis w Gaea's Navel
RedWolf - Hel Beggity w Mount Pyre
FrogPrince - wiadomo, od Water Dragona
[illegible] czary.
FullRevival - można uzyskać w odrestaurowanym Marbule od gościa stojącego przy wejściu, trzeba tylko zagadać go podczas drugiej wizyty osady.
Powyższy wykaz powstał dzięki pomocy dwóch czytelników - Marcina i Wojtka [illegible] z Pabianic - wielkie thanks!

ITEMS

Wymienię tu kilka brakujących w zeszłym numerze przedmiotów [illegible]:
- Time Egg - pozwala na dotarcie do Lavosa w dowolnym momencie gry (z Opassa Beach).
- Time Shifter - daje możliwość przyspieszenia lub zwolnienia biegu akcji (przydatne zwłaszcza podczas przemierzania długich korytarzy).
- [illegible] Charm - umożliwia wyręczanie Serge'a podczas walki przez inną postać.
- Green Tinkler - pozwala w Hydra Marshes na [illegible] rodzinek do tworzenia przejścia zamiast walenia nas po twarzy. Dostajemy od Dwarfa tańczącego w gospodzie w Guldove (Another).
- Decor Shield - wisi w komnacie po prawej od laboratorium Luccia'y - używając jej na pozbawionej tarczy zbroi uzyskujemy po walce dostęp do pomieszczenia z niezłą bronią dla Lorda Vipera (po przesunięciu [illegible] się przejście). Teraz pozostaje jeszcze [illegible] w kolumnie po lewej i [illegible].
- Shark Tooth - podarunek od rybaka w Arni (w pierwszy [illegible] domu po prawej), [illegible] Mojo.
- Book of Poems - książka zawierająca wiersze kelnerki z baru w Arni, można dzięki niej zdobyć jeden z Rainbow Shell.

CIEKAWOSTKI I INNE DROGI

Z powodu pewnej nieliniowości Chrono Cross oferuje dużą ilość niespodzianek związanych z podejmowaniem różnych działań w różnych epizodach. [illegible] zabrakło mi miejsca na wymienienie [illegible], [illegible] kajcie na łamach następnych Kącików RPG.

TECHNIKI ŁĄCZONE

[illegible] postaci (oraz ich kombinacji), chociaż myślę, że wymienione poniżej [illegible] możliwymi do uzyskania. Tobie [illegible] z [illegible], [illegible] zaowocować dodatkowymi potrójnymi atakami, lecz nie jest to jeszcze potwierdzone.

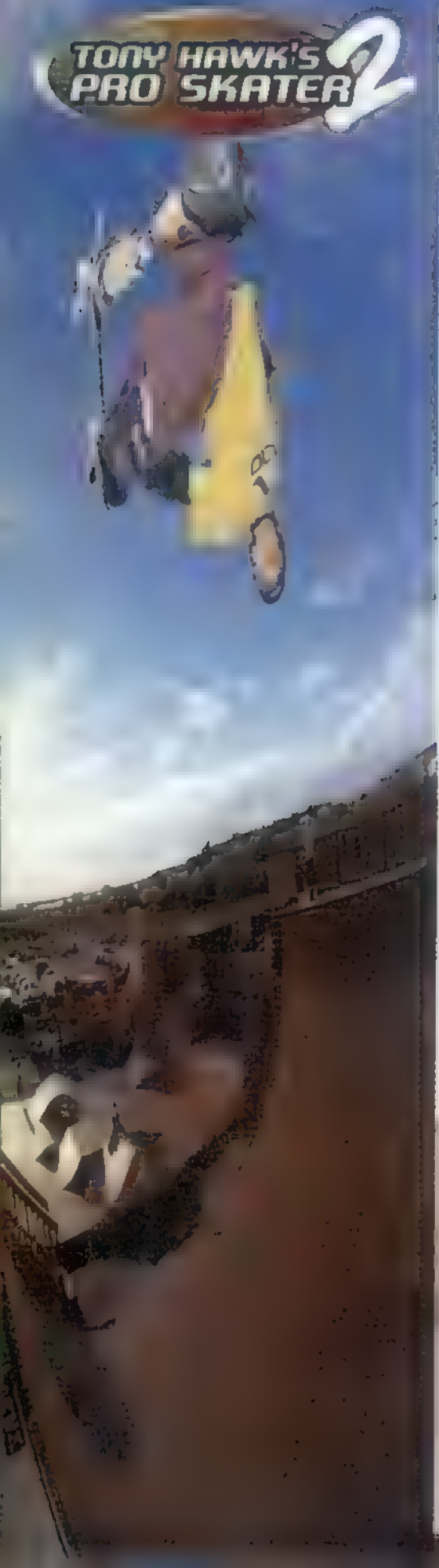
PODWÓJNE
Serge (3) + Glenn (3) - X-Strike (Red) - atak na jednego wroga
Mel (3) + Kidd (3): DoubleTake (Red) - wspólne okradzenie przeciwnika (99% celności)
Miki (7) + Nikki (7): Flamenco (Red) - zwiększenie wszystkich parametrów (chociaż głównie celności i obrony) całej drużynie.
NeoFio (7) + Turnip (7): Tossed Salad (Green) - atak na jednego rywala
Karsh (3) + Zoah (7) - DragonSpike (Green) - atak na jednego przeciwnika
Leah (7) + Draggy (7): DraggyRider (Yellow) - [illegible]
Viper (5) + Radius (7) - WallForce (White) - [illegible]
Norris (7) + Grobyc (7): PitchBlack (Black) - atak na wszystkich [illegible]
Sneff (7) + Guile (5): Sword Storm (Black) - atak na jednego [illegible]

POTRÓJNE
Sprigg (6, pod postacią Slasha) + Serge (7) + Kidd (5) - Z Slash (Black)
Serge (5) + Leena (7) + Razzly (7) - Delta Attack (White)

ZAKOŃCZENIA

UWAGA!!! NIE CZYTAJCIE TEGO, JEŚLI NIE CHCECIE PSUĆ SOBIE ZABAWY SAMODZIELNYM ODKRYWANIEM!!
Przejście gry po raz pierwszy:
- bez użycia Chrono Cross - [illegible] z gry. W [illegible] ciekawostka - podczas walki z Lavosem [illegible], gdy [illegible] kolorów: yellow, red, green, blue, black, white. [illegible] gdyż [illegible] do [illegible], a Lavos [illegible] czerwony, przeciwnik [illegible] - Lavos [illegible] które jednak nadal wydaje się niekompletne.
Podczas drugiego przejścia:
- od wizyty w Cape Howl do infiltracji Viper Manor - Serge zostaje zwykłym rybakiem, [illegible] jest Leena. [illegible] do Viper Manor, zabija Lynxa i zdobywa [illegible] spotykania.
- od wydarzeń w Viper Manor po dotarcie do Fortu Dragonia - tutaj mamy kilka możliwości zależnych od postaci, jakie [illegible]. Pierwsza [illegible] Serge'a [illegible] w [illegible] w Termina, [illegible] laski (Lisa, Leena i Kid) rywalizują o biednego chłopaka:). Jeśli mamy w drużynie Korcha, to też podobnie występuje, a jeśli rozwalimy końcowego bossa podczas choroby Kid, zobaczymy dodatkową scenkę z Viper Manor. [illegible] w kuchni jest [illegible] Serge, [illegible] zostaje przez niego teraz [illegible] jako [illegible]. [illegible] Poppa, Sneff i Pierre'a, którzy docierają na szczyt Fortu Dragonia [illegible] zła jaja.
- od przemiany w Lynxa [illegible] - [illegible] postaci Lynxa mieszkającego z Harle w odrestaurowanym Marbule, gdzie wszyscy są mili aż do bólu i bardzo go lubią, a nawet Sage prosi go, aby został przywódcą tej wioski. Druga scenka ukazuje Radiusa, Fargo i Zappę (być może postacie się zmieniają), którzy w przejściu do Dead Sea stają do walki ze złym Sergem oraz przekabaconą Kid.
- od uratowania Riddel do ucieczki z Hermit's Hideaway - swego rodzaju "Bad Ending". Viper ze swoimi ludźmi szykuje się do powstrzymania armii złego Serge'a i dochodzi do [illegible] na S.S.Invincible, zaś do [illegible] dociera Kid z zamiarem zabicia bohatera.
- od odłączenia Harle do odzyskania ciała - zły Serge wraz z Kid docierają do Chronopolis, za nimi zaś podąża Harle, lecz Kid już na nią czeka. Tymczasem Evil Serge dociera do FATE, a Records of Fate zmieniają swój kolor na czarny. To też raczej negatywne zakończenie.
- od odzyskania ciała do zdobycia Chrono Cross - [illegible] się scenka z [illegible] w [illegible] Viper Manor, a potem [illegible] się do kawiarni w Termina, gdzie zły Serge wraz z Harle i Kid [illegible] przez Marcy, Karsha, Luccię, Peppera i Sneffa. ZDAN robi za wykidajłę:).

Co prawda pozostaje jeszcze parę możliwych zakończeń, lecz w tym numerze to byłoby na tyle. [illegible] wraz z [illegible] ciekawostkami [illegible] - [illegible] Wasze listy. [illegible] temat CHRONO CROSS [illegible] Kącika RPG.



Mutti: Oto przed Wami opis THPS2, który poprowadzi Was przez Career Mode, a także wyjaśni podstawowe zasady jazdy. Na dobry początku objaśnienie nazw, które powtarzają się co rusz, a które trzeba znać, aby poniższy opis przyswoić sobie:

Halfpipe: czyli, dosłownie tłumacząc, "pół rury" - to, na czym jeżdżą kolesie na zawodach, hehe.
Quarterpipe: "ćwierć rury", czyli połówka halfpipe. Oba pipe'y wybijają pionowo do góry, więc jeśli chcesz przelecieć dalej, trzeba tuż przed wyskokiem nacisnąć i trzymać "przód".
Kicker: zazwyczaj małych rozmiarów skocznia, która nie jest "zadarta" do góry (i nie wybija pionowo).

UWAGA: *Jeżeli w Career Mode zadanie polega na wykonaniu grinda, np. na wirniku helikoptera, to dociągnij ten grind DO KOŃCA, bo inaczej nie zostanie on zaliczony.*

JAK JEŹDZIĆ?

Kilka poniższych wskazówek przeznaczonych jest dla osób, które dopiero uczą się jeździć. Jest to [illegible] przypomnienie sposobu jazdy na THPS ponieważ oprócz manuali, w systemie sterowania nie doszło do jakichś drastycznych zmian względem "jedynki".

Parę słów o manualach - jak wiesz, wykonuje się je naciskając "góra,dół" lub "dół,góra". Można je zacząć z powietrza lub z ziemi.
W tym pierwszym przypadku wykonuje się je, żeby przedłużyć combosa.
Przykład: wyskok z trikiem na grind, zeskok z trikiem na manual (jedziemy do następnego "obiektu") i znów żyłujemy wedle uznania. Oczywiście nie można tak robić w nieskończoność, bo równowagę traci się tak samo jak przy grindach. Podczas takiej łączonej sekwencji mnożnik punktów można podbić znacznie, co bardzo pozytywnie odbija się na punktacji za daną sekwencję. Opłaca się też czasem odpalić manuala z ziemi, jeśli został np. sekunda czasu i wiesz, że nie zdążysz już dotrzeć do żadnego dobrego miejsca - manual to umożliwi (ponieważ rozpoczętą "w czasie" kombinację można kontynuować nawet po jego upłynięciu).

I na koniec parę sugestii:
1. Bardzo przydatna jest kombinacja: Bonaless - Wallride - Wallie. Wykonaj wybicie pod łagodnym kątem do ściany, sun po niej krótko i zaraz wykonaj skok. Pozwala to dosięgnąć wielu ciekawych miejsc.
2. Graby obrotowe wygodniej jest wykonywać, jeśli obroty wstukujesz używając R2 lub L2 (180 stopni). Wykonując je w ten sposób zmniejszasz ryzyko krzywego lądowania. Wykonuje się je zaczynając grabtrick (grab+kierunek), po czym puszczając kierunek (ale trzymając grab) naciskasz trzy razy L2 (na przykład).
3. Dobre kombinacje grindów wyglądają w ten sposób: grind - liptrick+180 st. - grind - liptrick+180 st. itd. Za każdym razem zmieniaj liptrick, i grind, które wykonujesz. Kiedy mnożnik punktów wynosi pięć lub więcej, warto odpalić specjalnego grinda i ciągnąć go ile się da.
4. Jeśli po pionowym wyskoku (halfpipe lub quarterpipe) chcesz wykonać grind lub liptrick na krawędzi powyżej, musisz przytrzymać kierunek + grind. Jeśli zrobisz to zaraz po wyskoku, zawodnik wykona grind. Jeśli jednak wykonasz to później, uzyskasz liptrick.

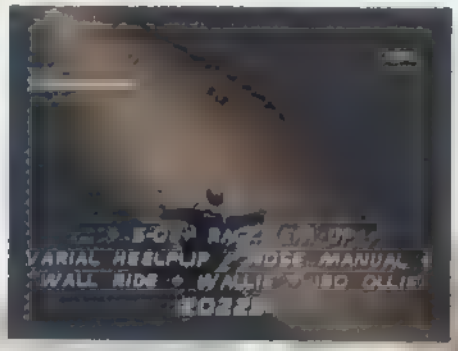
HANGAR

SECRETS:
1. Zrób grinda na śmigle znajdującym się na ścianie (na końcu halfpipe). Otworzy się znajdujące się za ścianą pomieszczenie z halfpipe.
2. Zrób grinda na wirniku helikoptera. Maszyna zrobi dziurę w suficie zrzucając dwa kawałki blachy obok szyby, otworzy się też plac z quarterpipe, dwoma murkami i taśmą.

Collect S-K-A-T-E:
"S" znajduje się nad halfpipe. Jest dokładnie na wprost, więc nie skręcaj, tylko się rozpędź i poprindoj po wygiętej rurce.
"K" jest ponad quarterpipe, na przeciwległej ścianie trochę bardziej w lewo (jeżeli patrzysz z miejsca startu).
"A" zbierzesz przeskakując nad samolotem stojącym blisko szyby przedzielającej hangar.
"T" znajdziesz ponad quarterpipe (blisko wspomnianej szyby, mniej więcej naprzeciwko "A").
"E" jest nad quarterpipe na końcu hangaru (wyskocz i zrób grinda na wysokiej rurce).

Barrel hunt:
Przewróć wszystkie beczki.
1. Na lewo od wyjazdu z tunelu, w którym startujesz.
2. Następne stoją w środku halfpipe.
3. Teraz za szybą, po stronie z której zaczynałeś.
4. Kolejne stoją za halfpipe (patrząc z punktu startu).
5. Ostatnie są za quarterpipe z rurką (na końcu hangaru).

Collect 5 pilot wings:
Zbierz 5 "skrzydełek"



1. Przegrindoj śmigło na końcu halfpipe po stronie ściany.
2. Drugie wisi pomiędzy dwoma quarterpipes, które mijasz wyjeżdżając z początkowego tunelu. Rozpędź się dobrze i wysoko przeskocz z jednej na drugą.
3. Kolejne jest na szynie pomiędzy samolotem a szybą.
4. Na quarterpipe przylegającym do szyby, od strony helikoptera.
5. Ostatnie zbierzesz z quarterpipe na ścianie przeciwległej do miejsca startu (blisko szyby).

Nosegrind over the pipe:
Nad halfpipe przechodzi szereg metalowych łuków. Wykonaj nosegrind (czyli góra+grind) na którymkolwiek z nich.

Hit 3 Wingtime Gaps:
1. Przeskocz nad halfpipe.
2. Przeskocz nad samolotem (z boku).
3. Przeskocz nad helikopterem (wybijając się z jednego kickera, a lądując na drugim).

Find the secret tape:
Taśma znajduje się w ukrytym miejscu, które otwierasz uruchamiając helikopter (patrz SECRETS).

Ciekawe miejsca:
Z quarterpipe, na którym było skrzydełko nr 4, możesz wyskoczyć i pogrindować po wiszącej wysoko jarzeniówce. Są jeszcze dwie po bokach - na jedną z nich dostaniesz się dzięki zrzuconemu przez helikopter żelastwu.

SCHOOL II

SECRETS:
1. Po starcie skieruj się do najbliższego tunelu z szyną pośrodku (po prawej stronie). Znajdziesz się na placu z podwyższeniem i szafkami przy ścianach. Na przeciwległej ścianie zobaczysz dwa daszki, a pod nimi murowane kwietniki. Udaj się w lewo wzdłuż prawego (rozpędź się) i wybij się z lewego pod łagodnym kątem na ścianę, na której zrób wallride i szybko skocz. Powinieneś wylądować na lewym daszku. Pojedź po nim aż do ściany, po czym skocz w lewo, znów wykonując wallride i zeskocz z niego, tyle że teraz od razu trzymaj grind, żeby pojechać po krawędzi dachu. Zeskocz z grinda w prawo. Jesteś na dachu, przy którego drugiej krawędzi są dwa wentylatory (działają jak kickery). Wybij się z prawego z nich tak, żeby pogrindować po maszcie z flagą. Zeskocz po drugiej stronie - i gotowe.
2. Przywal mocno w latarnię znajdującą się niedaleko dzwonka nr 4 (od strony półkolistego "krawężnika"). Przewrócisz się i umożliwi wykonanie combosa "krawężnik - latarnia - krawężnik" (bez manuala).

Collect S-K-A-T-E:
"S" znajdziesz na szynie w tunelu, zaraz na prawo od miejsca startu.
"K" jest nad quarterpipe, który znajduje się na placu z szafkami (na podwyższeniu).
"A" zbierzesz, jeśli zaraz po wjechaniu na plac z szafkami skierujesz się w lewo (wzdłuż ściany). Jadąc prosto zobaczysz po lewej schody i poręcz. Zrób na niej grinda - i "A" jest Twoje.
"T" czeka na Ciebie na prawo od tego miejsca. Pojedź wzdłuż dwóch szyn, aż zobaczysz przed sobą ścianę i dzwonek. Na lewo i trochę niżej jest quarterpipe, z którego powinieneś się wybić.
"E" umieszczono ponad jednym z dwóch niedużych quarterpipe'ów na przeciwległym krańcu planszy (patrząc z punktu startu). Znajdują się przy ścianie, niedaleko dwóch małych budynków.

Wallride 8 Bells:
Należy zrobić wallride po wszystkich dzwonkach.
1. Ponad małym podwyższeniem, zaraz na prawo od miejsca startu.
2. Na placu z szafkami, pojedź wzdłuż ściany z dwoma daszkami, zobaczysz w rogu zakręcający murek, a nad nim to czego szukasz.
3. Pojedź wzdłuż ściany na prawo od dwóch długich stalików z pochyleniami i przerwą pośrodku (oczywiście patrząc od miejsca startu). Skręć w prawo za rogiem i już jesteś na miejscu.
4. Znajdziesz go całkowicie po lewej stronie przeciwległego końca poziomu. Jest na skręcającym, murowanym podwyższeniu, nad śmietnikiem.
5. Po zjechaniu po poręczy na której znalazłeś "A", skieruj się w prawo wzdłuż ściany. Wisi na ścianie na wprost, odrobinę w lewo.

Collect 5 Hall Passes:
Wyglądają jak klucze.
1. Pierwszy znajduje się w korytarzu z szyną, biegnącym na wprost od miejsca startu.
2. Wisi przy stalikach, o których mowa była wcześniej.
3. Trochę dalej niż staliki, przy lewej ścianie są drzwi z daszkiem na podwyższeniu, a po bokach pochyłe poręcze. Pomiędzy nimi znajduje się kolejny Hall Pass.
4. Znajduje się nad jednym z dwóch małych quarterpipe'ów (patrz "E").
5. Niedaleko dzwonka nr 4 znajduje się latarnia, a obok niej murowane podwyższenie. Tam rozbijesz ostatni Hall Pass.

Kickflip TC's roof gap:
Pamiętasz dwa małe budynki, o których wspomniałem? Znajdziesz je jadąc cały czas mniej więcej na wprost od

miejsca startu. Przerwa pomiędzy nimi to właśnie "TC's roof gap". Z obu stron są kickery, więc bez problemu wskoczysz tam - teraz wykonaj kickflip (lewo+flip trick) przeskakując z jednego na drugi - i "voilà"!

Grind 3 Rail Cali Rails:
1. Na wprost od miejsca startu znajdują się schody, a po ich lewej stronie poręcz. Nie musisz przejechać po całej - zacznij tam, gdzie już spada w dół.
2. Zrób grinda na poręczy z "A".
3. Jeśli spojrzysz na dwa małe quarterpipe'y (tam gdzie było "E"), to tuż przy nich są schody z poręczą, a nad nimi daszek. Grind po poręczy załatwi sprawę.

Find the Secret Tape:
Przeczytaj jeszcze raz sekcję SECRETS. Taśmę chwycisz wykonując skok z wentylatora na maszt z flagą.

Ciekawe miejsca:
1. Tam, gdzie znajduje się pierwszy dzwonek, wykonaj Wallride - Wallie - grind. Możesz teraz wyskoczyć przez okno na dachy.
2. Na placu z szafkami, po jednej stronie znajduje się mnóstwo niskich murowanych kwietników. Zacznij grindując po szafkach przy kiblu, teraz manual (do kwietników), grind przez wszystkie kwietniki, znowu manual (do poręczy, na której było "A"), grind po poręczy, skok w prawo, manual, grind po dwóch szynach. Bardzo ciekawe miejsce, można nabić sporo punktów w jednym triku.

MARSEILLE

SECRETS:
Jedna z latarni stoi na trawie, między drzewami (mniej więcej na wprost od miejsca startu). Jeśli podjedziesz blisko, zauważysz że podpiera ją mała deseczka. Wystarczy ją rozwalić, a słup przewróci się, odsłaniając wejście do podziemi. Jeśli chcesz stamtąd wyjechać, to skieruj się po schodkach w górę i do tunelu.

Ciekawe miejsca:
1. Przy budynku na lewo od miejsca startu znajdują się dwie kwadratowe skocznie. Wykonaj z jednej Beneless-Wallride-Wallie-grind (po krawędzi budynku), skok w prawo, grind po śmietnikach i dalej jak Ci się podoba (np. na manualu do krawędzi basenu).
2. W części poziomu znajdującej się na prawo od miejsca startu znajdziesz skręcającą poręcz. Spróbuj tak: grind po poręczy, skok na betonową krawędź, grind, skok na krawędź trawnika, grind, skok w lewo na poręcz, grind, z powrotem na prawo z grindem, po czym skok i grind po staliku. Co później - zależy od preferencji.

NEW YORK CITY, NY

SECRETS:
[illegible] latarnia. Otworzy się krata blokująca przejście i będziesz mógł przejechać po torach do ukrytej części poziomu.

Collect S-K-A-T-E:
"S" znajdziesz, jeśli z miejsca startu skierujesz się lekko w lewo. Wisi w miejscu przerwy między dwoma murkami.
"K" umiejscowione jest ponad dużym, murowanym quarterpipe w parku (tam, gdzie znajdują się rzeźba na okrągłym podwyższeniu). Możesz też zebrać ją skacząc z murka, do którego ów quarterpipe przylega.
"A" znajduje się niedaleko wspomnianej rzeźby w parku. Nabierz prędkości dzięki quarterpipe i wybij się wjeżdżając na podwyższenie.
"T" jest do zebrania w parku - z poręczy tuż nad wodą.
"E" lewituje ponad quarterpipe przylegającym do szarego budynku, bardzo blisko "T".

Ollie 3 fire hydrants:
Hydranty znajdziesz bez problemu, wystarczy poszukać tam, gdzie urywa się ulica na obrzeżach. Dwa z nich są w bliskim sąsiedztwie ze znakami "Road Closed". Musisz bardzo nisko przeskoczyć nad każdym z nich.

Collect 5 Subway Tokens:
1. Od miejsca startu pojedź wzdłuż murku po lewej, a na końcu skręć w lewo do parku. Na ogrodzeniu znajdziesz pierwszy żeton.
2. Kolejny znajduje się na mostku, niedaleko miejsca, w którym jesteś.
3. Wróć się do wejścia do parku - zobaczysz quarterpipe, a nad nim trzeci krążek.
4. Teraz rozpędź się na tym samym quarterpipie i wybij z szerokiego kickera obok wejścia do parku. Jeśli dobrze przymierzyłeś, to masz już czwarty w kieszeni.
5. Ostatni także jest w parku - niedaleko "E" znajduje się spory kamień (obok ścieżki). Wyskocz z niego - i już metro stoi otworem.

50-50 Joey's Sculpture:
Twoim zadaniem jest wykonać "50 50 grind" (czyli sam klawisz grind bez kierunku) na niebieskawej metalowej "ramie" - znajdziesz ją, jeżeli skierujesz się prosto, a potem na prawo od miejsca startu. Z prawej strony znajdziesz barierkę, a prostopadle do niej schodzącą w dół "Joey's Sculpture".

Grind the Subway Rails
(Możesz to zrobić dopiero po otwarciu metra).
Wykonaj na tyle długiego grinda po szynach, żeby został Ci przyznany transfer (niebieski napis).

Find the Secret Tape:
Dostań się do ukrytej części poziomu, po czym znajdź zakręcającą betonową rampę (tuż przy murku nad którym przechodzą tory). Wjedź na górę i dojrzyj do końca - zobaczysz 3 wystające pręty. Pogrinduj po drugim od prawej, po czym wykonaj skok na kolejny pręt (trochę na lewo) i na nim też grind. Taśma jest Twoja.

Ciekawe miejsca:
1. Grind po ogrodzeniu, na którym znalazłeś "T", teraz skok i grind na ladzie snack-baru, dalej grind po ławce i kolejnym ogrodzeniu.
2. Murek po Twojej lewej stronie, na starcie. Przegrinduj po całego, a potem w lewo do parku...

VENICE BEACH

SECRETS:
Venice Beach nie ma żadnych stref do otwarcia.

Collect S-K-A-T-E:
"S" - po starcie zobaczysz metalową siatkę. Pogrinduj po niej, wskocz na dach. "S" masz przed sobą.
"K" odnajdziesz robiąc teraz zwrot o 90 st. w lewo i jadąc prosto. Wisi między dwoma budynkami.
"A" znajduje się obok oszklonego łuku, który znajdziesz na dachu na skraju placu ze stolikami (wjedziesz na górę po szerokim, drewnianym quarterpipie). "T" znajduje się na dachu wyższego budynku po lewej, na który dostaniesz się po wybiciu z wentylatora (wygląda

(ok kicker). Jest nad jednym z wąskich quarterpipe'ów. "E" - rozglądnij się z dachu, na którym znalazłeś "T" - powinieneś zobaczyć metalowe maszty podtrzymywane przez linki, a za nimi niski quarterpipe na skraju

dachu (wszystko to o piętro niżej). Wybij się z quarterpipe - pierwsze zadanie masz za sobą.

Ollie the Magic Bum 5x:
Musisz wykonać pięć skoków nad śpiącym menelem (po każdym skoku zmienia miejsce).
1. Pojedź przez plac ze stolikami, a potem dalej w stronę skraju etapu (lokacji). Znajdziesz tam wiesz kogo.
2. Wróć teraz do stolików i objedź drewniany quarterpipe od lewej strony. Będą tam schody z poręczą, oraz znajomy kloszard.
3. Wróć do miejsca startu i pojedź wzdłuż metalowej siatki (tej samej, co przy "S"). Zobaczysz go przy ścianie, na wprost.
4. Pojedź trochę dalej, a za rogiem budynku skręć w lewo. Zobaczysz teraz spore zagłębienie w ścianie i cel twoich poszukiwań.
5. Jeszcze raz wróć w miejsce startu, a zobaczysz tam ostatnie "legowisko".

Collect 5 Spray Cans:
1. Pojedź w lewo, a od razu zobaczysz pierwszą puszkę na drewnianym quarterpipe.
2. Wróć w miejsce startu i wjedź na plac ze stolikami. Po prawej stronie będą dwa drewniane podwyższenia, a na jednym z nich drugi spray.
3. Wybierz się tam, gdzie spał menel nr 2 i wyskocz na quarterpipe - połowę.
4. Następna znajduje się na quarterpipe (na tym najbliższym krawędzi poziomu), w miejscu gdzie spał trzeci menel.
5. Z tego miejsca pojedź w lewo (zaraz po swojej lewej jest miejsce pobytu czwartego menela), aż zobaczysz dwa quarterpipe'y, zaś między nimi ostatni spray. Wykonaj transfer z jednego na drugi - i finito!

Tailslide Venice Ledge:
Na starcie pojedź w lewo i w dół, po czym przeskocz nad murkiem wykorzystując zaokrąglony quarterpipe (tuż przy ścianie). Spadniesz na chodnik zakręcający w prawo przy ścianie. Nie zjeżdżając z niego dojedziesz na niedużą plac. Jedź prosto, aż ujrzysz po prawej schodki prowadzące w dół. Po ich lewej stronie jest właśnie Venice Ledge. Wykonaj na nim Tailslide (czyli prawo+grind).

Hit 4 VB Transfers:
Twoim zadaniem jest wykonać cztery transfery między quarterpipe'ami.
A oto odpowiednie miejsca:
1. Niedaleko Venice Ledge znajdują się dwa quarterpipe'y przedzielone murkiem (stoją przy krawędzi poziomu).
2. Z miejsca, w którym leżał pierwszy kloszard należy przeskoczyć na halfpipe (dzieli te miejsca bardzo wąski murek, więc nie powinno być żadnych problemów).
3. Z quarterpipe'a, nad którym był spray nr 4, musisz skoczyć na trzeci od prawej (czyli przelatujesz nad tym mniejszym pośrodku i trafiasz w ostatni).
4. Udaj się w miejsce, gdzie znalazłeś spray nr 5. Są tam dwa quarterpipe'y, a ten po lewej ma zaginiecie kolejny quarterpipe. Ustaw się przodem do tego ostatniego i wybij się w prawo (czyli w kierunku placu ze stolikami), przeleć nad daszkiem i wyląduj na kolejnej drewnianej rampie.

Find the Secret Tape:
W miejscu gdzie są stoliki, znajdziesz także dwa wysokie maszty, a między nimi linę. Tam właśnie jest taśma. Możesz się do niej dostać wybijając się z wentylatora z najwyższego budynku, albo z któregoś z bliżej osadzonych stolików (w moim przypadku zadziałał ten drugi sposób).

Ciekawe miejsca:
Od miejsca startu, w prawo odchodzi naprzemiennie murek, siatka, murek itd. Grinduj skacząc z jednego na drugie, a na końcu skocz w lewo, żeby pogrindować po quarterpipe ze sprayem nr 4 i dwóch pozostałych.

SKATESTREET VENTURA

SECRETS:
1. Na wprost od miejsca startu znajduje się bardzo wysoki quarterpipe z charakterystycznym, wypukłym fokiem. Zrób po nim grinda w lewo, a potem przeskocz za wiszącą rurkę, na której powtórz wyczyn. Otworzą się jedne z dwojga drzwi na zewnątrz.
2. Aby otworzyć drugie drzwi, pogrinduj po rurce przebiegającej ponad halfpipe. Odwróć się z miejsca startu, żeby ją zobaczyć.

Ciekawe miejsca:
Jedno, ale za to fajne. Po wykonaniu sekwencji "Secret nr 1", spadnij na manual i dojedź do halfpipe'a, który jest przed Tobą. Pogrinduj w lewą stronę, przeskocz w prawo i wykonaj grinda na quarterpipe, teraz znowu manual i grind na poręczy obok automatów z napojami, jeszcze jedno manual i wyskok na quarterpipe.

PHILADELPHIA

SECRETS:
Od fontanny pojedź w stronę skateparku (na razie blokowanego przez wysokie ogrodzenie). Po drodze zobaczysz rampę i balkon (po prawej stronie). Weź solidny rozpęd i zrób grinda na lewej poręczy, kontynuuj go na przyległym do niej kablu. Jeśli twoja prędkość będzie wystarczająca i pojedziesz dalej, to kabel pęknie, a słupy przewracając się zniszczą siatkę - i już skatepark jest Twój.

Collect S-K-A-T-E:
"S" zbierzesz bez problemu, jeśli wyskoczysz z wysokiego murku niedaleko fontanny (przechodzi nad nim pęknięty kabel).
"K" znajduje się na niebieskim daszku blisko fontanny. Są tam dwie półkoliste, betonowe skocznie - z nich możesz się wybić.
"A" leży na niskim murku, bardzo blisko "K".
"T" wisi obok poręczy, na którą wjeżdżałeś przy otwieraniu skateparku - literę złapiesz skacząc z balkonu.
"E" umiejscowiono między murowanymi kwietnikami a płotem ogradzającym skatepark. Wystarczy wyskoczyć z grinda.

Drain the Fountain:
Ogólnie rzecz biorąc, musisz dostać się na wysoki balkon, do którego dochodzą dwa kable. Można to zrobić na kilka sposobów - ja opiszę ten najprostszy (można zdaniem). No i jeśli nie masz namaksowanego skoku, to jest to jedyna droga. Z balkonu, przy którym wisiałeś "T", rozpisz z jak największą szybkością pogrindować w dół po poręczy. Teraz skręć lekko w prawo i zeskocz ze schodków. Następnie tuż przed końcem betonowego murku po prawej stronie wykonaj (na ww. murku) Boneless - Wallride - Wallie - Grind. Powinieneś właśnie grindować po kablu biegnącym w górę, nad fontanną. Nawet jeśli jechałeś wystarczająco szybko, zrób kilka standardowych przeskoków z trikami i zmianą grinda (najlepiej niech to będą special grindy), bo inaczej nie dojedziesz do końca. Jak już będziesz tuż przy docelowym budynku - zwyczajnie przeskocz nań. Na środku balkonu znajdują się zawory, dzięki którym wyłączysz zasilanie.

Collect 5 Bells:
1. Udaj w prawo na starcie, zobaczysz szynę, a dalej dwa kickery. Między nimi wisi pierwszy dzwon.
2. Teraz pojedź w lewo - ostrożnie po lewej stronie będzie wysoki murek, nad którym przebiega kabel. Wykonaj Wallride i skok, żeby zdobyć dzwon nr 2.
3. Kolejny jest w bliskim sąsiedztwie z "K".
4. Jest niedaleko kwietnika z "E", tyle że po jego drugiej stronie.
5. Ten znajduje się w miejscu, gdzie zaczepiona jest część kabla przebiegającego nad fontanną.

Bluntslide the Awning:
Skocz tak samo, jak po "K", tylko wykonaj Bluntslide (czyli góra,góra+grind, tak dół,dół+grind) na krawędzi daszka. Musisz od razu wylądować dą nim z Bluntslide'em, bo inaczej nie zaliczysz zadania.

Liptrick 4 Skatepark Lips:
Musisz wykonać liptricki w odpowiednich miejscach skateparku - oto one:
1. Halfpipe.
2. Którakolwiek z trzech zaokrąglonych skoczni, przy krawędzi poziomu.
3. Skocznia mniej więcej w środku skateparku (wisi nad nim banknot).

4. Okrągła skocznia znajdująca się blisko ulicy (tej z autobusami).

Find the Secret Tape:
Jeśli oszczyłeś fontannę, to pewnie już ją masz:). Na wszelki wypadek, znajduje się na kablu wiszącym nad fontanną.

Ciekawe miejsca:
1. Na prawo od miejsca startu znajduje się stalowa szyna. Grind po niej, manual, wyskok z kickera aż na poręcz schodzącą w dół schodów (dwa ładne transfery) i grind. Elegancki start comboskia, ale wymaga precyzji.
2. Grind po obrzeżu fontanny (przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara), trzyjście na schodki, skok w lewo na Wallride - Wallie - grind po krawędzi.

BULLRING

SECRETS:
Brak, niestety.

Ciekawe miejsce:
Możesz skoczyć na druty biegnące nad areną. Najpierw udaj się na trybuny, a znajdziesz tam (w dwóch miejscach) quarterpipe naprzeciwko wysokiego kickera. Nabierz szybkości na quarterpipie, skocz ze środka kickera i wygrindu (ile się da na kable. Łatwy sposób na złoto w zawodach.

Tyle by było na tyle. Życzę miłego grania!!!

MUTTI

Pamiętam, jak kilka miesięcy temu ktoś zadzwonił do Redakcji i spytał się, kiedy będzie opis do NEED FOR SPEED 3. Kiedy zdziwiony zapytałem do czego jest mu on potrzebny, odparł, że nie potrafi jej skończyć i potrzebuje dokładnego opisu jak przejechać każdą trasę, do jakiej prędkości zwolnić i kiedy wyprzedzić poszczególnych zawodników (H· do usług.) Zrozumiałem wtedy, że Gracze dzielą się na dwie główne grupy - amatorów i profesjonalistów. Ci pierwsi nie zasiądą do zabawy nie mając przed sobą dokładnego opisu (nawet jeśli miał by to być TETRIS). Profesjonaliści natomiast próbują rozgryźć każdy tytuł do którego zasiądą posiłkując się opisami tylko wtedy, gdy na dobre gdzieś utkną. I wtedy wpadłem na ciekawy pomysł aby tworzyć dwa opisy - dla obu wyszczególnionych grup. Zatem jeden opis zawiera tylko to co najważniejsze, z uwzględnieniem miejsc, w których można się zablokować, natomiast tekst dla amatorów to prowadzenie "za rączkę" od początku do końca. Sprawi to, że pragnący ukończyć grę sami nie będą zmuszeni do czytania całego opisu w poszukiwaniu ważnej informacji. Myślę, że to dobry pomysł, chociaż mogę się mylić. Napiszcie co o tym sądzicie, a ja przedstawiam pierwszy opis stworzony w taki sposób. No to zaczynamy ..

Co powinieneś wiedzieć? W sumie niewiele poza tym, że:

1. Stan gry można nagrywać tylko w wyznaczonych miejscach
2. Przedmioty, które zdobędziemy jednym bohaterem, są automatycznie dostępne dla drugiego
3. W trakcie walki postać może zostać zraniona, a w takim przypadku niezbędne jest użycie plastra opatrunkowego (HEMOSTAT)
4. Warto posiadać przy sobie chociaż jeden "RESUSC PAK", gdyż pozwala on na powrócenie do świata żywych po zgonie i to do tej samej lokacji, w której zginął nasz bohater
5. Do dinozaurów najlepiej strzelać z małej odległości, gdyż do ich zabicia potrzeba mniejszej ilości amunicji (zazwyczaj jeden strzał wystarcza).
6. Nie wszystkich przeciwników trzeba zabijać, można przed nimi równie dobrze uciekać
7. Za każdego skasowanego dinozaura dostajemy określoną ilość punktów, za które kupujemy broń, amunicję i lekarstwa w "sklepie", czyli tam, gdzie możemy zapisać stan gry
8. Ilość Save'ów jest nieograniczona.
9. W każdej lokacji można odpalić mapę, dzięki której w prosty sposób można zorientować się, gdzie znajdują się przejścia i w jakim kierunku podążać.

I to w sumie byłoby na tyle... Przejdźmy do właściwego opisu.

WERSJA "ADVANCED"

1. Water Tower
2. Military Facility
a. Medical Room - klucz leżący na łóżku
b. Hardware Storage - schowek otwierany znalezionym kluczem
3. Facility Research - kup FLAME LAUNCHER
4. Military Facility - zdobądź niebieski klucz i uwolnij Dylana
5. Facility Research - zarośnięte drzwi
a. mały dinozaur - zagoń go do pułapki
6. Podróż do 3RD Energy Facility
a. ciało żołnierza - notatki, z których dowiesz się, gdzie jest klucz do budynku
b. klucz do skrzynki znajdziesz w pomieszczeniu z Save em
c. karta dostępu przy zwłokach
c' bezpieczniki w komputerze naprawia się używając paralizatora
7. Podwodny świat - zniszczoną kolumnę rozwal bronią zwaną AQUAGRENADE, znajdź "wtyczkę" (Plug) i zanieś ją do komputera - na początku zalanego świata
8. EDWARDY CITY - jedyne co tu musisz wiedzieć, to to że głazy można rozwalać przy pomocy CHAINMINE GUN
9. udaj się do silosu rakietowego w dżungli

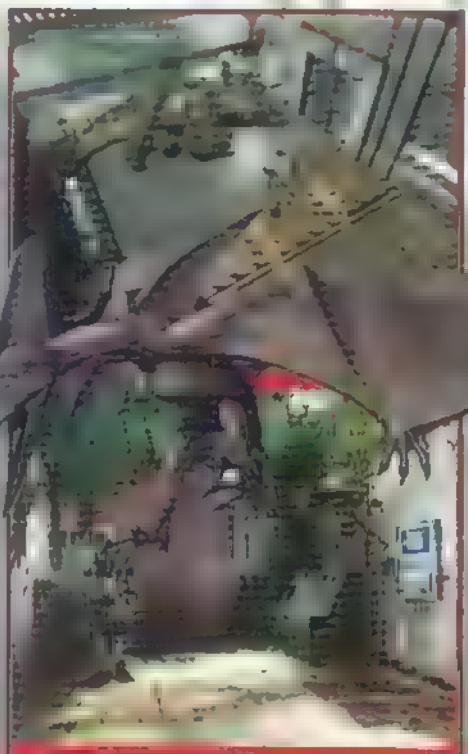
I na tym można zakończyć podpowiedzi. Pozostaje jedynie walka z bossami, ale tak wytrawny Gracz jak Ty powinien poradzić sobie z nimi bez problemów.

WERSJA "EASY"

Po rozpoczęciu gry udaj się do Water Tower - będzie to wędrówka trwająca dosyć długo, dodatkowo co chwilę atakować będą Cię dinozaury - potraktuj to jako rozgrzewkę i naucz się celnie strzelać. W Water Tower znajdziesz pierwszy komputer, w którym możesz wykonywać Save y, kupować broń, apteczki. Uzupełnij więc zapasy (w miarę możliwości oczywiście), a następnie zabierz dyskietkę z notatkami, tzw. DINO FILE. Możesz się z nich dowiedzieć wielu interesujących rzeczy oraz znaleźć wskazówki co do dalszej wędrówki. W każdym bądź razie zbieranie takich notatek nie jest konieczne, a tym bardziej niezbędne do ukończenia gry, więc jeśli Ci one przeszkadzają - nie zbieraj ich. Idąc dalej jedyną możliwą ścieżką natkniesz się na dziwnych ludzi w dziwacznych ubraniach - w trakcie całej zabawy spotkasz ich jeszcze kilkakrotnie, a na samym końcu dowiesz się o co w tym wszystkim chodzi. Teraz jednak nie chcę psuć Ci zabawy... Z zasypanego przejścia zabierz apteczkę, po czym udaj się do Military Facility. Natkniesz się tam na mega dinozaura przed którym uciekaj (po drabinkach), a nie marnuj bezsensownie amunicji - bo i tak go nie zabijesz (przynajmniej na razie). W pewnym momencie nasz bohater znajdzie się wewnątrz budynku. Idź przed siebie aż znajdziesz się w korytarzu. Wejdź w pierwsze napotkane drzwi po lewej stronie (Medical Room - gdzie zrób Save a oraz zabierz klucz leżący na jednym z łóżek. Wróć na korytarz, a następnie do lokacji, gdzie jest mega-dinozaur i odnajdź drugie drzwi. Przejdź do samego końca, a zobaczysz schowek w ścianie - otwórz go znalezionym przed chwilą kluczem. Zabierz Facility Key Card. W tym momencie włączy się alarm oraz zatrzaśną się drzwi, nie pozostaje Ci nic innego jak przejąć sterowanie nad Reginą i udać kompanowi na ratunek (stosowna scenka).

Pierwsze swe kroki skieruj na statek, na którym zrzuć stan gry na kartę pamięci, no i oczywiście uzupełnij zapasy amunicji. Wróć na przystań i przejdź przez drzwi prowadzące do dolnej ścieżki, otwórz je uderzając paralizatorem w zamek. Biegnij przed siebie, przejdź przez drzwi, podążaj dalej, aż znajdziesz się na rozwidleniu, na którym skręć do Facility Research. Przebiegnij przez otwartą przestrzeń, ponownie uciekając przed ogromnym dinozaurem, i przejdź przez drzwi. Po podejściu przedostań się na drugą stronę (zwróć uwagę na zarośnięte drzwi) - po prawej stronie z pewnością zauważysz wejście do budynku. Zanim jednak wejdziesz do środka, upewnij się, że masz 8 tys. punktów, aby kupić FLAME LAUNCHER, bo bez niego ani rusz. Wewnątrz zapisz stan, kup wspomnianą broń i opuść pomieszczenie. Zobaczysz wtedy ciekawą scenkę, po której ponownie znajdziesz się w budynku. Nic tu po Tobie, więc wyjdź na zewnątrz i biegnij z powrotem do dżungli. Na rozwidleniu idź w prawo i przejdź przez masywne drzwi. Śmiercionośne purchawki spal zakupionym miotaczem ognia i idź w kierunku Military Facility. Po przejściu przez jedną z kolejnych bram znajdziesz się w znanym Ci już miejscu. Zrób co masz zrobić i udaj się do Dylana (uważaj na pterodaktyle). Będąc przed budynkiem nie wchodź jeszcze tam, gdzie jest Dylan, lecz do drugiej części budowli (tam gdzie znalazłeś klucz na łóżku). Idąc korytarzem możesz wstąpić do tej lokacji i zapisać stan, potem wyjdź i przejdź korytarzem do końca. Otwórz zamek przy pomocy paralizatora i wejdź do środka. Zobaczysz tam magazynek z kolorowymi kluczami - weź niebieski i dopiero teraz udaj się w miejsce, gdzie czeka na Dylan. Niebieski klucz użyj na zamku, a bohaterowie ponownie będą razem. Po scence zapisz stan gry i udaj się z powrotem do Research Facility, gdzie maczetą Dylana zniszcz zarośla, którymi obrosły drzwi (zaznaczałem, aby je zapamiętać). Kiedy znajdziesz się wewnątrz, idź w lewo aż zobaczysz drzwi. Spróbuj je otworzyć kluczem, a pojawi się mały dinozaur i zwyczajnie Ci go ukradnie. Nie masz innej możliwości jak tylko zabawić się w polowanie. Z pewnością zauważyłeś zarośnięte drzwi nieopodal - wejdź do środka, a znajdziesz kolejną "zapisywaczkę", notatki, apteczkę oraz dużą pułapkę. Właśnie do tej pułapki musisz zapędzić małego dinozaura (strzelając i podchodząc do niego), używając w tym celu otwartych szybów wentylacyjnych. Kiedy dino będzie już w tej lokacji - szybko zamknij szyby, a następnie zagoń go w róg (sam wpadnie w pułapkę, a Ty odzyskasz klucz). Teraz możesz już otworzyć masywne wrota, co też uczyń - znajdziesz się w Precision Map. Zabierz notatki oraz Starter Battery. Ze zdobytym akumulatorem możesz wrócić na statek. Po scence podejdź do komputera pokładowego i z mapy wybierz 3RD Energy Facility.

Wyjdź na zewnątrz łódki i przejdź po metalowej kładce na brzeg. Jeśli potrzebujesz punktów, to poznęcaj się nad wodnymi dinozaurami, a jak nie - biegnij na drugą stronę. Przejdź przez bramę i podążaj dalej, aż do następnej lokacji. Idź w lewo i oglądnij ciało żołnierza - znajdziesz przy nim notatki z informacjami, gdzie znajduje się klucz do budynku. Musisz teraz wrócić do dżungli (Jungle), odnaleźć lokację z wodospadem i zabrać świecący w wodzie klucz. Mogłeś to zrobić wcześniej, ale wtedy miejsce gdzie spoczywa klucz nie było oznakowane w żaden sposób, więc znalezienie go graniczyło z cudem. Wróć z powrotem (już z kluczem) w miejsce, gdzie leżą zwłoki żołnierza. Obok są drzwi, które teraz stoją otworem. Idź przed siebie po pomoście (zapamiętaj łódkę, przez którą będziesz przechodzić) i wejdź do budynku. Zabierz klucz ze skrzynki i wróć z nim na łódkę, otwórz pudełko przy pomocy klucza i zabierz dyskietki z notatkami. Wróć z powrotem, za-

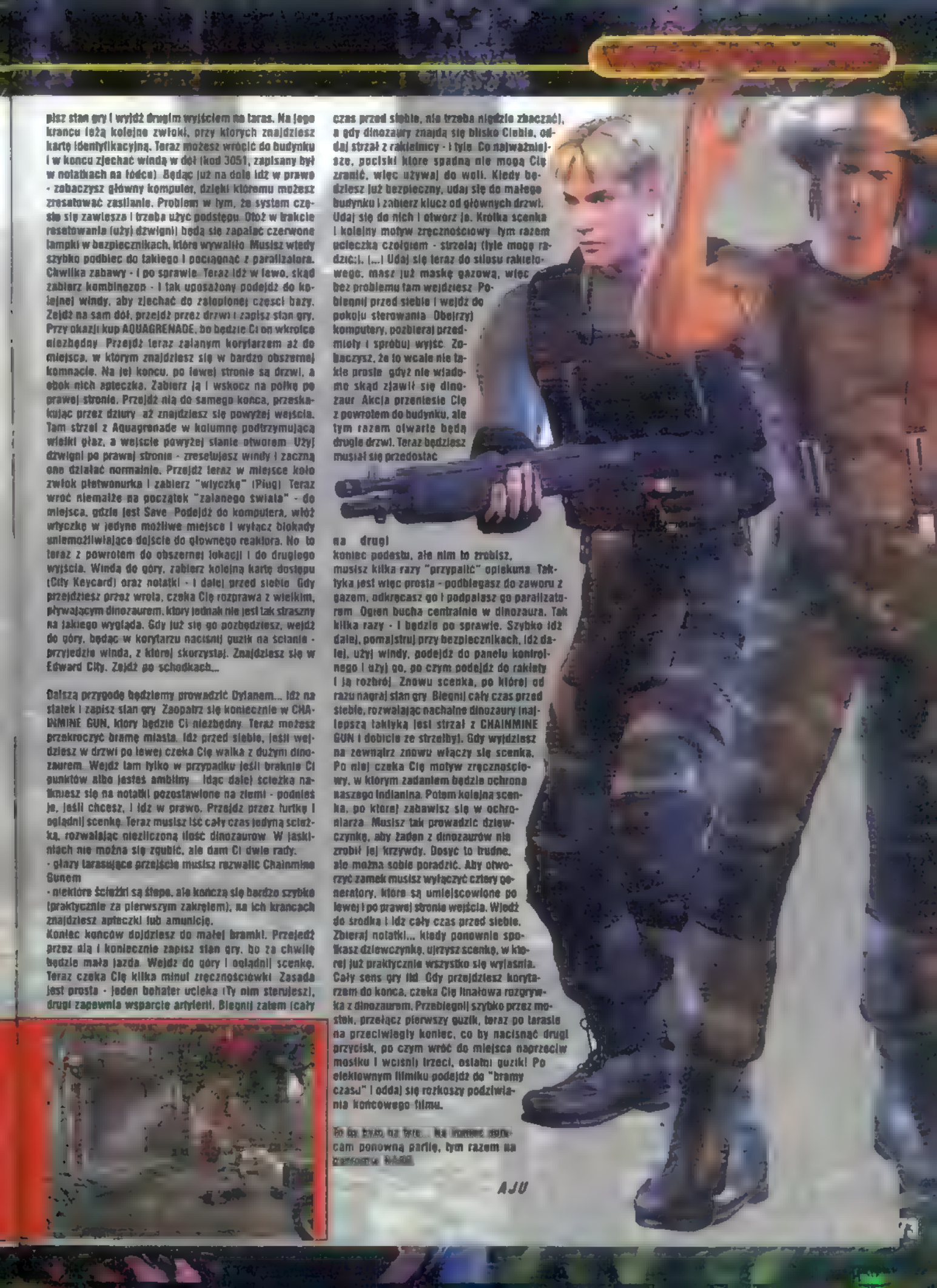


pisz stan gry i wyjdź drugim wyjściem na taras. Na jego krańcu leżą kolejne zwłoki, przy których znajdziesz kartę identyfikacyjną. Teraz możesz wrócić do budynku i w końcu zjechać windą w dół (kod 3051, zapisany był w notatkach na łódce). Będąc już na dole idź w prawo - zobaczysz główny komputer, dzięki któremu możesz zresetować zasilanie. Problem w tym, że system często się zawiesza i trzeba użyć podstępu. Otóż w trakcie resetowania (użyj dźwigni) będą się zapalać czerwone lampki w bezpiecznikach, które wywaliło. Musisz wtedy szybko podbiec do takiego i pociągnąć z paraliżatora. Chwilka zabawy - i po sprawie. Teraz idź w lewo, skąd zabierz kombinezon - i tak ugoszczony podejdź do kolejnej windy, aby zjechać do zalanej części bazy. Zejdź na sam dół, przejdź przez drzwi i zapisz stan gry. Przy okazji kup AQUAGRENADE, bo będzie Ci on wkrótce niezbędny. Przejdź teraz zalanym korytarzem aż do miejsca, w którym znajdziesz się w bardzo obszernej komnacie. Na jej końcu, po lewej stronie są drzwi, a obok nich apteczka. Zabierz ją i wskocz na półkę po prawej stronie. Przejdź nią do samego końca, przeskakując przez dziury, aż znajdziesz się powyżej wejścia. Tam strzel z Aquagrenade w kolumnę podtrzymującą wielki głaz, a wejście powyżej stanie otworem. Użyj dźwigni po prawej stronie - zresetujesz windy i zaczną one działać normalnie. Przejdź teraz w miejsce koło zwłok płetwonurka i zabierz "wtyczkę" (Plug). Teraz wróć niemalże na początek "zalanego świata" - do miejsca, gdzie jest Save. Podejdź do komputera, włóż wtyczkę w jedyne możliwe miejsce i wyłącz blokady uniemożliwiające dojście do głównego reaktora. No to teraz z powrotem do obszernej lokacji i do drugiego wyjścia. Windą do góry, zabierz kolejną kartę dostępu (City Keycard) oraz notatki - i dalej przed siebie. Gdy przejdziesz przez wrota, czeka Cię rozprawa z wielkim, pływającym dinozaurem, który jednak nie jest tak straszny na jakiego wygląda. Gdy już się go pozbędziesz, wejdź do góry, będąc w korytarzu naciśnij guzik na ścianie - przyjedzie winda, z której skorzystaj. Znajdziesz się w Edward City. Zejdź po schodkach...

Dalszą przygodę będziemy prowadzić Dylanem... Idź na statek i zapisz stan gry. Zaopatrz się koniecznie w CHAINMINE GUN, który będzie Ci niezbędny. Teraz możesz przekroczyć bramę miasta. Idź przed siebie, jeśli wejdziesz w drzwi po lewej czeka Cię walka z dużym dinozaurem. Wejdź tam tylko w przypadku jeśli braknie Ci punktów albo jesteś ambitny... Idąc dalej ścieżką natkniesz się na notatki pozostawione na ziemi - podnieś je, jeśli chcesz, i idź w prawo. Przejdź przez furtkę i oglądnij scenkę. Teraz musisz iść cały czas jedyną ścieżką, rozwalając niezliczoną ilość dinozaurów. W jaskiniach nie można się zgubić, ale dam Ci dwie rady:
- głazy tarasujące przejście musisz rozwalić Chainmine Gunem
- niektóre ścieżki są ślepe, ale kończą się bardzo szybko (praktycznie za pierwszym zakrętem), na ich krańcach znajdziesz apteczki lub amunicję.
Koniec końców dojdziesz do małej bramki. Przejedź przez nią i koniecznie zapisz stan gry, bo za chwilę będzie mała jazda. Wejdź do góry i oglądnij scenkę. Teraz czeka Cię kilka minut zręcznościówki. Zasada jest prosta - jeden bohater ucieka (Ty nim sterujesz), drugi zapewnia wsparcie artyleri. Biegnij zatem (cały czas przed siebie, nie trzeba nigdzie zbaczać), a gdy dinozaury znajdą się blisko Ciebie, oddaj strzał z rakietnicy - i tyle. Co najważniejsze, pociski które spadną nie mogą Cię zranić, więc używaj do woli. Kiedy będziesz już bezpieczny, udaj się do małego budynku i zabierz klucz od głównych drzwi. Udaj się do nich i otwórz je. Krótka scenka i kolejny motyw zręcznościowy, tym razem ucieczka czołgiem - strzelaj (tyle mogę radzić:). (...) Udaj się teraz do silosu rakietowego, masz już maskę gazową, więc bez problemu tam wejdziesz. Pobiegnij przed siebie i wejdź do pokoju sterowania. Obejrzyj komputery, pozbieraj przedmioty i spróbuj wyjść. Zobaczysz, że to wcale nie takie proste, gdyż nie wiadomo skąd zjawił się dinozaur. Akcja przeniesie Cię z powrotem do budynku, ale tym razem otwarte będą drugie drzwi. Teraz będziesz musiał się przedostać na drugi koniec podestu, ale nim to zrobisz, musisz kilka razy "przypalić" opiekuna. Taktyka jest więc prosta - podbiegasz do zaworu z gazem, odkręcasz go i podpalasz go paraliżatorem. Ogień bucha centralnie w dinozaura. Tak kilka razy - i będzie po sprawie. Szybko idź dalej, pomaltruj przy bezpiecznikach, idź dalej, użyj windy, podejdź do panelu kontrolnego i użyj go, po czym podejdź do rakiety i ją rozbroj. Znowu scenka, po której od razu nagraj stan gry. Biegnij cały czas przed siebie, rozwalając nachalne dinozaury (najlepszą taktyką jest strzał z CHAINMINE GUN i dobicie ze strzelby). Gdy wyjdziesz na zewnątrz znowu włączy się scenka. Po niej czeka Cię motyw zręcznościowy, w którym zadaniem będzie ochrona naszego Indianina. Potem kolejna scenka, po której zabawisz się w ochroniarza. Musisz tak prowadzić dziewczynkę, aby żaden z dinozaurów nie zrobił jej krzywdy. Dosyć to trudne, ale można sobie poradzić. Aby otworzyć zamek musisz wyłączyć cztery generatory, które są umiejscowione po lewej i po prawej stronie wejścia. Wejdź do środka i idź cały czas przed siebie. Zbieraj notatki... kiedy ponownie spotkasz dziewczynkę, ujrzysz scenkę, w której już praktycznie wszystko się wyjaśnia. Cały sens gry ikl. Gdy przejdziesz korytarzem do końca, czeka Cię finałowa rozgrywka z dinozaurem. Przebiegnij szybko przez mostek, przełącz pierwszy guzik, teraz po tarasie na przeciwległy koniec, co by nacisnąć drugi przycisk, po czym wróć do miejsca naprzeciw mostku i wciśnij trzeci, ostatni guzik! Po elektrownym filmiku podejdź do "bramy czasu" i oddaj się rozkoszy podziwiania końcowego filmu.

To by było na tyle... Na kolejnych [illegible] czam ponowną partię, tym razem na [illegible].

AJU



Witam w trójkowej szkole jazdy rowerem, bynajmniej nie Głażeja, ani innego Bogumiła, jeno w szkole DAVE MIRRA FREESTYLE BMX. Od razu zaznaczam, że tytuł ten do najłatwiejszych nie należy, a wręcz można pokusić się o określenie go jako zręcznościówki z mocnymi elementami symulatora (szczególnie w porównaniu do MAT HOFFMAN"S PRO BMX, którego dane mi było już zaczaić). Co z tego? Ano to, że pod maską może nieco zbyt małej dynamiki, kryje on sporo pokładów rajcowności... i warto je poznać!

MYSZAQ

WAŻNE CI TEN ROWER?

Czyli reguły gry. Generalnie więc, aby akcję pchać do przodu, a tym samym odkrywać nowe bikeparki, należy wykonywać zadania narzucone Ci przez programistów (w trybie PROQUEST) - te zaś są zawsze wyświetlane w trakcie loadingu i prezentacji danego levelu. Po zaliczeniu jednej porcji takich wytycznych, otrzymasz nowe, trudniejsze. W ten oto sposób zdobędziesz nie tylko nowe tory - nie i lepszych zawodników/rowery/oprzyrządowanie (ochraniacze, buty, ubranie itd.). Co by Ci to wszystko ułatwić (szczególnie jeśli nie czaisz j. angielskiego zbyt dobrze), deweloperzy wrzucili tzw. oznaczone powierzchnie (mrugają się) - jeśli więc masz wyskoczyć z jakiejś rampy, zrobić grinda na rurce i spaść na drugą rampę, wszystkie te elementy oleczenie będą się "świecić", co być zalepał o co chodzi jakby...

OPANUJ PAD!

Czyli kompletna lamerlada -jeśli tego nie jesteś w stanie sobie przyswoić, to adaj się do wróżki, może ona odkryje Twoją lajcmalicę (gdzieś Ty się dotychczas uchował?!).

↑	przyśpieszenie, a kiedy jedziesz tyłem - szybki obrót o 180 stopni
↓	hamulec
▲	grindy
●	Modifier Air
■	Big Air
✕	skok (przytrzymaj chwilę, by wyżej się wybić)
R1/R2	spin w prawo
L1/L2	spin w lewo

TRICKI PODSTAWOWE

Czyli to, co powinieneś opanować na początku... Może i takie trikulce wydają Ci się nazbyt proste, lamerskie wręcz, ale wierz mi - to podstawa. Bez łyknięcia ich w stopniu przynajmniej dobrym, nie masz nawet co marzyć o jakichkolwiek wyżynach w kosmos ewolucjach. Aha! - i tak dla pełnej jasności: ← ↓ do najpierw lewo a następnie dół, zaś ↙ to skos lewo-dół, ↗ to z kolei skos prawo-góra itd.

Big Air:

Table Top	↑ + ■
Back Flip	↓ + ■
Look Down Air	← + ■
Can-Can	→ + ■
Rocket Air	↖ + ■
Superman	↗ + ■
Candy Bar	↙ + ■
Tail Whip Air	↘ + ■

Modifier Air:

X-up	↑ + ●
Bar Spin	↓ + ●
One-Footed Air	← + ●
One Handed Air	→ + ●
Peg Grab	↖ + ●
Seat Grab	↗ + ●
No Footer Air	↙ + ●
No Hander Air	↘ + ●

Grindy:

Double Peg	▲
Tooth Pick	↑ + ▲
Ice Pick	↓ + ▲
Smith	← + ▲
Feeble	→ + ▲
Lip Slide	↖ + ▲
Luc-E	↗ + ▲
Crooked	↙ + ▲
Sprocked	↘ + ▲

Freezy:

Nose Weasle:naciśnij i trzymaj ✕ w powietrzu, a następnie przydus ↑ + ↑ już przed lądowaniem

Manual: naciśnij i trzymaj ✕ w powietrzu, a następnie przydus ↓ + ↓ już przed lądowaniem

Wall Tap: ↑ + ✕ podczas skoku na barierkę, krawędź rampy, ścianę itp.

Fast Plant: ← + ✕ podczas skoku na barierkę, krawędź rampy, ścianę itp.

TRICKI ZAWODNIKÓW

W DMF BMX każdy zawodnik ma przypisany co najmniej jeden charakterystyczny trik, który wyróżnia go spośród pozostałych maluchów. Jak myślisz, co podaje poniżej? No, zgadnij...

-Dave Mirra

Triple Back Flip	↓ ↓ ↓ + ■
Double Seat Grab Superman Indiana	→ ↗ → + ■

-Ryan Nyquist

Suicide No-Hander	↘ ↘ + ■
Super Flip	↗ ↓ + ■

-Trey Mc Murray

Bar Spin Seat Grab Can Can	→ → ↓ + ■
No Hander One Footer Candy Bar Back Flip	↓ ↙ ← + ■

-Mike Laird

No Footer Double Tail Whip	↘ ↘ ↘ + ■
No Hander Tail Whip Back Flip	↓ ↘ ↘ + ■

-Chad Kagy

Double Seat Grab Superman	↗ ← ← + ■
Bus Driver Superman	↗ ↓ ↓ + ■

-Tim Mirra

Dubie Peg Grab Back Flip	↓ ↑ ↓ + ■

-Kenan Harkin

Decade Back Flip	→ ← ↓ + ■

-Shaun Butler

Super Flip Seat Grab	↓ ↗ ↗ + ■
One Foot Table Top	↑ ← ← + ■

-Leigh Ramsdell

Double Front Flip	↑ ↑ ↑ + ■
One Hander Decade	→ ← → + ■

-Joe Garcia

Bus Driver Double Tail Whip	↘ ↘ → + ■
No Footed One Hander Can Can	← ↓ → + ■

-Slim Jim

One Hand One Foot Can Can Back Flip	← ↓ → + ■

-Amish Boy

Smash Rocket (no Flip) ← ↓ → + ■

No Footed One Hander Superman → ↑ , ← + ●

[illegible]

Czyli po prostu to, co mi zostało, a czego za bardzo nie umiem sklasyfikować :)

Bar Spin to Bar Spin Back	↓ , ↓ + ●
Cross Down (X-Down	↑ ↑ + ●
Double Back Flip	↓ ↓ + ■
Double Seat Grab	↗ ↗ + ●
Double Tail Whip	↘ ↘ + ■
Front Flip	↑ ↑ + ■
No Footed Can Can	→ → + ■
Suicide No-Hander	↘ ↘ + ●
Superman Indian	↗ ↗ + ■
Switch Footer	← ← + ●
Switch Hander	→ → + ●
Un-Turndown	← ← + ■
Bus Driver	→ , ↓ + ●
Crotch Rocket	↖ ↗ + ●
Decade Air	→ ← + ■
Crotch Rocket	↖ + ■ ↗ ↗ + ●
Flail	↑ ↑ + ■ + spin 360 stopni
Flair	↓ + ■ + spin 180 stopni
Flip Driver	↓ + ■ ↓ + ●
Indian Air	↙ ↙ + ●
Super Flip	↗ ↓ + ■
Truck Driver	↓ + ● + spin 360 stopni

[illegible]

Wprawdzie w Dave Mirra nie ma split-screenu, niemniej da się we dwóch pojeździć (trzeba czekać na swoją kolej!) i to wbrew pozorom w bardzo rajcowny sposób. Główna loga zasługa w bardzo różnorodnych trybach rozgrywki...

BEST RUN - jeździsz 2 minuty, wygrywa ten, kto zdobędzie więcej punktów.

HIGH FIVE - pięć serii, 30 sekund każda, wygrywa ten, kto zrobi wyżej punktowany, pojedynczy trik.

BMX - to samo co tryb Horse w THRASHER - pojedynek na triki, kto złoży wyraz z otrzymanych literek, przegrywa.

RANDOM SPOT - walisz pojedynczy trik w każdym losowo wybranym miejscu w skateparku, po pięciu rundach wygrywa ten, kto zdobędzie wyższą sumę punktów. Na każdy trik masz tylko 15 sekund, śpiesz się zatem.

WIPEOUT - trzy podejścia, kto wyrżnie w glebę mocniej, ten wygrywa. Rewelacyjna opcja!

LONGEST GRIND - dłuższy grind wygrywa, chyba to jasne, co?

HIGHEST WALL TAP - trzeba walnąć w ścianę Wall Tap'a. Wygrywa ten, kto uczyni to wyżej.

BIG AIR CONTEST - jak sama nazwa wskazuje, czeszemy trikuice tylko w powietrzu (Big Air'y)...

FURTHEST JUMP - jak daleko potrafisz wyskoczyć?

LONGEST MANUAL - pojedynek na Manual'e, kto dłużej utrzyma ten trik.

[illegible]

Jak zdobyć Slim Jim'a, jednego z ukrytych chłopków? Po prostu skończ grę którymś z podstawowych zawodników.

Jak zdobyć Amish Boy'a? Musisz ukończyć grę wszystkimi dziesięcioma zawodnikami.

Jak dostać się do opcji z ukrytymi trybami gry (w Cheats Menu)? Wystarczy ukończyć grę wszystkimi zawodnikami, za wyjątkiem Dave'a Mirry, Ryan'a Nyquist'a, Amish Boy'a i Slim Jim'a (oni bowiem umożliwiają tylko dostęp do ukrytych filmików). I tak:

Troy McMurray odblokowuje EXORCIST MODE (dostajesz obrotową szyją - głowa Twojego zawodnika kręci się dookoła własnej osi!)

Mike Laird odblokowuje FIRST PERSON CAMERA (widok "z oczu")

Chad Kagy odblokowuje STICKY CRASH MODE (Twój rower zaczyna "się przylepiać")

Tim Mirra odblokowuje SILLY GRUNT MODE (zaczynasz chrząkać niczym wieprz)

Kenan Harkin odblokowuje SUSPENSION MODE (zawieszenie w Twoim rowerze zaczyna wyginać "koszmary")

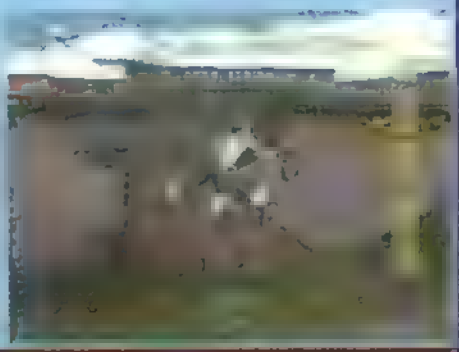
Shaun Butler odblokowuje NIGHT VISION MODE (widok jak z noktowizera)

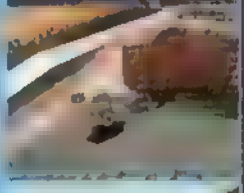
Leigh Ramsdell odblokowuje BIG CRASH MODE (zwiększa krwawy)

Joe Garcia odblokowuje GHOST RIDER MODE (Twój zawodnik jest niewidoczny)

TIP

Podczas skoku wciśnij R1, R2, L1 i L2, aby zakończyć właśnie wykonywany trik i bezwładnie przygrzmocić w glebę z wielkim hukiem :)





[illegible]

Aby je wykonać należy najpierw walnąć jakiś trik Big Air po czym szybko wrzucić kolejny (albo Modifier Air, albo jakiegoś spin'a). Jeśli zrobisz to z odpowiednim wyczuciem i prędkością, uzyskasz całkiem niezłe punktowane ewolucje. Oto one:

X-Up Table Top czyli:	Table Top, X-Up	↑ , ■ ↑ , ●
Bar Spin Table Top czyli:	Table Top, Bar Spin	↑ ■ ↓ , ●
One-Footed Table Top czyli:	Table Top, One-Footer Air	↑ ■ ← , ●
One-Handed Table Top czyli:	Table Top, One-Hander Air	↑ ■ → , ●
Peg Grab Table Top czyli:	Table Top, Peg Grab	↑ , ■ ↖ , ●
Seat Grab Table Top czyli:	Table Top, Seat Grab	↑ ■ ↗ , ●
No Footer Table Top czyli:	Table Top, No Footer Air	↑ , ■ ↙ , ●
No Hander Table Top czyli:	Table Top, No Hander Air	↑ , ■ ↘ , ●
X-Up Back Flip czyli:	Back Flip, X-Up	↓ , ■ ↑ , ●
One-Footer Back Flip czyli:	Back Flip, One-Footer Air	↓ ■ ← , ●
One-Hander Back Flip czyli:	Back Flip, One Hander Air	↓ , ■ → , ●
Peg Grab Back Flip czyli:	Back Flip, Peg Grab	↓ , ■ ↖ , ●
Seat Grab Back Flip czyli:	Back Flip, Seat Grab	↓ , ■ ↗ , ●
No Footer Back Flip czyli:	Back Flip, No Footer Air	↓ , ■ ↙ , ●
No Hander Back Flip czyli:	Back Flip, No Hander Air	↓ , ■ ↘ , ●
X-Up Look Down czyli:	Look Down, X-Up	← , ■ ↑ , ●
Bar Spin Look Down czyli:	Look Down, Bar Spin	← , ■ ↓ , ●
One-Footer Look Down czyli:	Look Down, One Footer Air	← , ■ ← , ●
One-Hander Look Down czyli:	Look Down, One Hander Air	← , ■ → , ●
Peg Grab Look Down czyli:	Look Down, Peg Grab	← ■ ↖ , ●
Seat Grab Look Down czyli:	Look Down, Seat Grab	← ■ ↗ , ●
No Footer Look Down czyli:	Look Down, No Footer Air	← , ■ ↙ , ●
No Hander Look Down czyli:	Look Down, No Hander Air	← , ■ ↘ , ●
X-Up Can-Can czyli:	Can-Can, X-Up	→ , ■ ↑ , ●
Bar Spin Can Can czyli:	Can-Can, Bar Spin	→ , ■ ↓ , ●
One-Footer Can-Can czyli:	Can-Can, One-Footer Air	→ , ■ ← , ●
One-Hander Can-Can czyli:	Can-Can, One-Hander Air	→ ■ → , ●
Peg Grab Can-Can czyli:	Can-Can, Peg Grab	→ , ■ ↖ , ●
Seat Grab Can-Can czyli:	Can-Can, Seat Grab	→ , ■ ↗ , ●
No Footer Can-Can czyli:	Can-Can, No Footer Air	→ ■ ↙ , ●
No Hander Can-Can czyli:	Can-Can, No Hander Air	→ , ■ ↘ , ●
X-Up Superman czyli:	Superman, X-Up	↗ , ■ ↑ , ●
Bar Spin Superman czyli:	Superman, Bar Spin	↗ , ■ ↓ , ●
One-Hander Superman czyli:	Superman, One Hander Air	↗ ■ → , ●
Peg Grab Superman czyli:	Superman, Peg Grab	↗ ■ ↖ , ●
Seat Grab Superman czyli:	Superman, Seat Grab	↗ ■ ↗ , ●
No Hander Superman czyli:	Superman, No Hander Air	↗ ■ ↘ , ●
X-Up Candy Bar czyli:	Candy Bar, X-Up	↙ ■ ↑ , ●
Bar Spin Candy Bar czyli:	Candy Bar, Bar Spin	↙ ■ ↓ , ●
One-Footer Candy Bar czyli:	Candy Bar, One Footer Air	↙ ■ ← , ●
One-Hander Candy Bar czyli:	Candy Bar, One-Hander Air	↙ ■ → , ●
Peg Grab Candy Bar czyli:	Candy Bar, Peg Grab	↙ ■ ↖ , ●
Seat Grab Candy Bar czyli:	Candy Bar, Seat Grab	↙ , ■ ↗ , ●
No Hander Candy Bar czyli:	Candy Bar, No Hander Air	↙ , ■ ↘ , ●
Cross Up Tail Whip Air czyli:	Tail Whip, X-Up	↘ ■ ↑ , ●
Bar Spin Tail Whip Air czyli:	Tail Whip, Bar Spin	↘ , ■ ↓ , ●
One-Hander Tail Whip Air czyli:	Tail Whip, One-Hander Air	↘ ■ → , ●
Peg Grab Tail Whip Air czyli:	Tail Whip, Peg Grab	↘ , ■ ↖ , ●
No Hander Tail Whip Air czyli:	Tail Whip, No Hander Air	↘ ■ ↘ , ●

Witam w jednym z [illegible] RPG [illegible] Ponieważ VP nie jest grą liniową, ale zdecydowałem się na stworzenie opisu [illegible] "krok po kroku" [illegible] Zaczynamy.

VALKYRIE PROFILE jest [illegible] W jej miejsce [illegible] do obrony Asgardu. [illegible] (przynajmniej moim) w każdym RPG, ale nie to. Jeśli potraktujecie [illegible] niedogodność wysyłania ich bogom, i zaczniecie się dobrze bawić.

I) Sterowanie

a) Poruszanie się po lokacji

[illegible] za ruch naszej postaci. Przy czym:
Góra - umożliwia wchodzenie po drabinach
Dół - powoduje przycupnięcie postaci
Kółko - Valkyria podskakuje
Kwadrat - strzał kryształem lodu
Krzyżyk - [illegible]
Trójkąt - wejście do menu.

b) Walka

"Trójkąt, kółko, krzyżyk" i "kwadrat" są przyciskami odpowiedzialnymi za wykonanie ataku przyporządkowaną do nich postacią. Zwróćcie uwagę na pierścień, jaki pokaże się w dolnym, lewym rogu planszy. Napełnia się on wraz z liczbą zadanych przez nas obrażeń i kiedy zacznie mrugać, pozwala nam odpalić supercombo (oznacza to, że wróg ma przerąbane). Poza informacją o ilości HP naszych postaci, możemy dojrzeć wąski pasek wypełniony (lub nie) pomarańczowymi prostokącikami. To jest to słynne CT, czyli Charge Turn. Gdy zajdzie do zera, postać zyskuje pełną gotowość bojową (co nie znaczy jednak, że nie mogła wcześniej atakować). W prawym, górnym rogu mamy licznik tur i akcji, jakie może podjąć w czasie tury nasz zawodnik. Dla dopełnienia obrazu warto jeszcze wspomnieć o przycisku SELECT, który wprowadzi nas w menu walki. Tam możemy wybrać, czy chcemy skorzystać z jakiegoś przedmiotu, zmienić broń, użyć magii, przegrupować się, skończyć turę, czy najzwyczajniej w świecie zwiać z pola bitwy.

c) Mapa

[illegible]

"Trójkąt" - włącza menu obsługi mapy, z którego dowiemy się, że:
- mapą można obracać (w tej roli przyciski kierunkowe)
- mapą można obracać (przytrzymaj "kwadrat" i używaj kierunków)
- można ją przybliżać i oddalać (L1, R1)
- można zmienić jej tryb wyświetlania [illegible]
- i można ją zamknąć naciskając "kółko".

Wspomniałem już o menu, więc [illegible] ten temat. Po naciśnięciu "trójkąta" pokazuje się menu VP. Wyjaśnię teraz, co oznaczają poszczególne jego fragmenty.

SKILLS

To umiejętności nabywane przez przeczytanie zwojów. Raz przeczytany zwój daje możliwość korzystania z umiejętności całej drużynie (widocznie czytają razem:). Skillsy możemy wzmacniać poprzez rozdzielanie pośród nich CP (Character Points), czyli punktów jakie dostajemy po przejściu na wyższy poziom. Są cztery typy umiejętności, każdy z typów zawiera ich po kilka, a [illegible]

1. REACTION SKILL

a) First Aid - daje 15% szans na to, że postać uleczy [illegible] członka drużyny (ilość przywróconej energii zależy od [illegible]).

b) Auto Item - powoduje automatyczne użycie przedmiotu w zależności od okoliczności.

c) Throw - daje możliwość rzucenia magicznym [illegible] w przeciwnika.

d) Cure Condition - leczy zaburzenia stanu.

e) Guts - postać ożywi się automatycznie, gdy [illegible]

f) [illegible] - daje możliwość stworzenia [illegible]

g) Dancing Sword - gdy postać jakimś cudem zablokowana [illegible] w powietrzu i rąbną w łeb napastnika - (magowie).

h) Last Trial - tuż przed śmiercią, w której mag się wykrwawia, spróbuje jeszcze walnąć jakimś czarem. Czar zostaje wybrany losowo. Oczywiście tylko magowie mogą [illegible]

2. SUPPORT SKILL

a) Splash - dodatkowy atak "fala uderzeniowa" (ok. raptem 10% damage'u, jaki zadaliśmy bronią) - tylko wojownicy.

b) Combo Counter - [illegible] tylko wojownicy.

c) [illegible] - znacznie mocniejsza wersja [illegible] dla wojów.

d) Stun Magic - pozwala zamrozić przeciwników [illegible] danym atakiem magią - tylko magowie.

e) Concentration - pozwala na redukcję wskaźnika CT (po Special Attack) w zamian za życie - tylko magowie.

f) Steal Magic - pozwala wchłaniać [illegible] z obrażeń, jakie zadają nasze czary - im wyższy poziom zdolności, tym większa moc wchłaniania. [illegible]

g) Noise Arrow - stwarza szansę wywołania [illegible] na magicznych podstawkach - (łucznicy).

h) Triple Distress - stwarza szansę wywołania Guard Down'u, czyli obniżenia wartości obrony przeciwnika - tylko dla łuczników.

3. ATTACK SKILL

a) Charge - powoduje wybuch zadający obrażenia "1.5 razy siła ataku", wykorzystuje jednak do tego 5% energii życiowej "szarżującego" - wojownicy.

BRONIE

MIECZE

Nazwa	Attack	Att Twist	Hit Twist	Combo	Abilities	Price
Two Handed Sword	80	15	45	[illegible]		
Jeva Blade "Grimrist"	100	1	10	[illegible]	Lightning Disarm	
Ancient Sword	00	30	2	[illegible]		
Dragon Slayer	200	100	175	[illegible]		5%
Viking Sword	70	*	2*	[illegible]		
Lightning Edge	70	62	40	[illegible]	Lightning DMG +90%	
Mace Blade	100	15	45	[illegible]		
Elemental Edge	80	32	40	[illegible]	Holy DMG +50%, raises Special Attack DMG +30%	
Walkon Sword	300	12	40	[illegible]		
[illegible]arde	150	21	45	[illegible]		
Zweihander	150	22	45	[illegible]		
Viking Sword	500	-	10	[illegible]		
Helislayer	270	55	57	[illegible]	Darkness DMG +50%	5%
Bastard Sword	280	50	46	[illegible]		6%
Flame Basesard	300	60	52	[illegible]	Fire DMG +50%	5%
[illegible]phon	350	37	40	[illegible]		
Wind Song	500	55	55	[illegible]	Lightning DMG +50%	
Beast Slayer	200	100	75	[illegible]		5%
[illegible]am Flame	60	1	25	[illegible]		
Radiance Sword	170	64	64	[illegible]	Holy DMG +50%	
[illegible]ynte Sword	450	45	70	[illegible]	Fire DMG +50%, raises Special Attack DMG +30%	
Proud Sword	130	20	26	[illegible]		6%
[illegible]ender Saber	600	20	65	[illegible]		
[illegible]ratsch	200	26	50	[illegible]		
[illegible]elmore	800	22	57	[illegible]		
Flamberge	200	22	52	[illegible]		
Estoc	570	45	82	[illegible]		8%
[illegible]mmon Slayer	200	100	175	[illegible]		5%
Scarlet Forge	230	62	67	[illegible]	Fire DMG +50%, [illegible] transfer to DME	
Velvet Forge	1200	42	70	[illegible]	Holy DMG +50%, raises Special Attack DMG +30%	
Rama's Fate	400	27	60	[illegible]	Darkness DMG +50%	5%
Hunter Parasch	400	16	82	[illegible]		
Schweizer Sword	620	40	70	[illegible]		
Brigandish Sword	400	25	55	[illegible]		
Bastard Edge	1600	25	67	[illegible]		
Arrectans	750	1	115	[illegible]	Holy DMG +50%	
Ice Coffin	550	64	92	[illegible]	Ice DMG +50%, [illegible] transfer to DME	
Valkyrie Favor	1600	29	100	[illegible]		
Behamut Tusk	1200	40	90	[illegible]	Light DMG +50%, raises Special Attack DMG +30%	
Mussala Rapier	1120	65	65	[illegible]		7%
Damascus Sword	700	5	82	[illegible]		3%
Grim	2000	44	92	[illegible]	Dark Death	
Leviathan	2200	40	90	[illegible]	[illegible]	
Grand Revivor	6000	75	95	[illegible]	[illegible]	
Crystal Sabre	8000	35	101	[illegible]	Dark Death	
Sword of the Heretic	20000	1	215	[illegible]		

KATANY

Nazwa	Attack	Att Twist	Hit Twist	Combo	Abilities	Price
Wakizashi	70	20	45	[illegible]		
Nagamaki	100	30	37	[illegible]		
Ninja-Shoma Blade	50	40	40	[illegible]	Lightning DMG +50%, Special Attack CT reduced by 1	
Dragontaane	600	1	-	[illegible]		
Sagaki Flame Sword	140	10	50	[illegible]	Fire DMG +50%	
Samurai Sword	150	20	46	[illegible]		
No Dachi	300	20	60	[illegible]		
Twin Horn Blade	150	41	65	[illegible]	Fire DMG +50%, Special Attack CT reduced by 1	
Shinai To	200	37	60	[illegible]		
Kongou To	600	5	70	[illegible]		
Masamune	400	27	75	[illegible]		
Muramasa	1000	27	[illegible]	[illegible]		
Amano Murakumo Blade	500	43	92	[illegible]	[illegible]	
Demon Blade	200	48	67	[illegible]	[illegible]	

BROŃ DRZEWCOWA

Nazwa	Attack	Att Twist	Hit Twist	Combo	Abilities	Price
Awl Pike	100	24	30	[illegible]		
Winged Spear	80	30	27	[illegible]		
Spinning Spear	50	35	35	[illegible]	[illegible]	
Dark Angle	65	42	40	[illegible]		
Boarding Pike	300	5	35	[illegible]		
Corsesca	150	22	65	[illegible]		
Warhammer	400	27	50	[illegible]		
Heart Piercer	150	5	62	[illegible]	Ice DMG +[illegible]	
Halberd	300	25	45	[illegible]		
Pole Axe	600	40	56	[illegible]		
Footman's Axe	500	29	50	[illegible]		
Ryosaku	600	70	65	[illegible]		
Holy Halberd	200	45	65	[illegible]	[illegible]	
Dragoon Tyrant	300	10	90	[illegible]	[illegible]	
Allspress	200	40	70	[illegible]		
Saber Halberd	400	32	65	[illegible]		
Fine Halberd	1000	30	62	[illegible]		
Lucerne Hammer	1100	10	[illegible]	[illegible]		
Arc Wind	600	52	92	[illegible]	Light [illegible]	
Glaive	95	27	23	[illegible]		

RÓŻDŻKI

Nazwa	Attack	Att Twist	Hit Twist	Combo	Abilities	Price
Ruby Mace	120	1	1	[illegible]		
Crystal Wand	250	1	1	[illegible]		
Element Scepter	100	1	1	[illegible]		5%
Holy Prayer	200	1	1	[illegible]		
Accepter Rod	400	-	1	[illegible]		
Ether Scepter	600	1		[illegible]		
Alchemy Wand	500	1	1	[illegible]		
[illegible]nity Rod	880	1	1	[illegible]		
Holy Wand Adventus	750	1	1	[illegible]	[illegible]	
Absolute Force	600			[illegible]		
Deluge Scepter	1000	1		[illegible]		
Wand of Enchange					[illegible]	
Noble Desire	1200	1	1	[illegible]		

ŁUKI I KUSZE

Nazwa	Attack	Att Twist	Hit Twist	Combo	Abilities	Price
Short Bow	100	45	22	[illegible]		
Crossbow	100	22	22	[illegible]		
Bolt Crossbow	60	32	1	[illegible]		
Supreme Crossbow	50	22	36		Holy DMG +[illegible]	
Long Bow	100	45	2	[illegible]		
Rapid Crossbow	150	22	40	[illegible]		
Wind Bass Crossbow	150	22	40	[illegible]		
Crescent Arrow	150	22	45	[illegible]	Lightning DMG +50	
Raven Slayer	200	00	175	[illegible]		5%
Rapid Bow	150	45	32	[illegible]		5%
Fire Crossbow	200	-	40	[illegible]		
Arbalest	600	45	80	[illegible]		
Shiny Rupture	400	22	70	[illegible]	Poison DM +[illegible]	
Submachine Gun	400	12	65	[illegible]		
Bolt Aquar	200	52	60	[illegible]		
Composite Bow	300	50	40	[illegible]		
Elven Bow	700	67	165	[illegible]		
Last Avenger	400	22	96	[illegible]	Fire DM +[illegible]	

PORADY:

- [illegible] - zwiększa broń, pancerz i tarczę [illegible]
- Learning Ring - doświadczenie rośnie 30% szybciej
- Book of Restoring Gold - zamienia potwory w 10 [illegible]
- [illegible] - [illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
NAKRYCIA GŁOWY			
[illegible]et	5	1	
[illegible] Sallet	10	1	
[illegible] Helm	20	2	
[illegible] Helm	40	4	
[illegible] Helm	80	8	
[illegible] Helm	5	1	Ice DMG 50% (Valkyrie)
[illegible] Helm	20	2	Lightning DMG 50% (Valkyrie)
[illegible] Garland	40	4	Poison DMG 50% (Valkyrie)
Seraphic Garland	80	8	Holy DMG 50%
[illegible]	2	1	
[illegible] Tiara	4	1	
Feathered Tiara	5	1	Fire DMG 50% (Valkyrie)
Anointed Tiara	8	1	
[illegible] Garland	40	4	Poison DMG 50% (Valkyrie)
Anointed Garland	16	1	
Supreme Garland	24	2	
[illegible] Feather	2	1	Darkness DMG 50% (artifact)
ZBROJE			
[illegible]	50	1	
[illegible]	100	1	
[illegible]	100	6	
[illegible] Garb	55	1	Darkness DMG 50% (Valkyrie)
[illegible] Garb	120	1	Poison DMG 50% (Valkyrie)
[illegible] Armor	300	22	
[illegible] Garb	350	23	Holy DMG 50% (Valkyrie)
[illegible] Armor	800	73	
[illegible] Garb	1000	90	Lightning DMG 50% (Valkyrie)
[illegible] Armor	1500	144	
Seraphic Garb	1700	160	Ice DMG 50% (Valkyrie)
SUKNIE			
[illegible] Cloak	30	1	Fire DMG 50%
[illegible] Cloak	70	1	Fire DMG 50%
Anointed Cloak	250	1	Fire DMG 50%
Anointed Garb	600	30	
Supreme Garb	1200	90	
[illegible]	1400	140	Holy DMG 90% (artifact)
[illegible] Robe	1800	180	Darkness DMG 90% (artifact)
RĘKAWICE			
Gauntlet	5	10	
Silver Gauntlet	10	11	
[illegible] Guarder	20	17	
[illegible] Gauntlet	40	24	
[illegible] Guarder	80	30	
Extreme Guard	0	20	Fire DMG 50% (artifact)
[illegible] Guard	0	20	Holy DMG 50% (artifact)
OBUWIE			
Leather Boots	1	1	
Greaves	2	1	
Silver Greaves	4	1	
[illegible] Greaves	8	1	
[illegible] Boots	5	1	Ice DMG 50% (dla kobiet)
[illegible] Greaves	16	1	
[illegible] Boots	20	2	Ice DMG 50% (dla kobiet)
[illegible] Greaves	32	3	

b) Strike Edge - 30% szans na zamroczenie przeciwnika, [illegible] Kiedy możesz tę szansę powiększyć, należy pamiętać jednak o tym, że zabiera to 5% [illegible]

c) [illegible] - pozwala zaatakować wroga od tyłu, zmniejsza szansę na całkowite zablokowanie naszych ciosów o 90% [illegible] "[illegible]" przed atakiem - [illegible]

d) Trick Step - [illegible] przed atakiem [illegible] "[illegible]" [illegible]

e) [illegible]

f) [illegible]

a) Darkness Arrow - można zaatakować wszystkich przeciwników strzałami [illegible] (oczywiście tylko dla łuczników).

b) [illegible] Arrow - [illegible] wroga, pozwala to są wpakowanie delikwentowi więcej damage'u - dla strzelców.

c) Wait Reaction - podstawowa umiejętność [illegible] - co ma człowiek robić, gdy odpali czar i [illegible] się, a reszta drużyny walczy - dostaje [illegible]

d) Mental Reaction - pozwala na skracanie czasu ładowania CT do jednej tury [illegible]

a) Tactics - podnosi INT (Skill LV x 1)

b) [illegible] - podnosi AGL (Skill LV x 1)

c) Find Trap - zdolność wykrywania pułapek

d) Survival - podnosi maksimum [illegible] (Skill LV x [illegible])

e) Identify - daje [illegible] przedmiot [illegible]

f) Leadership - zdolność przewodzenia [illegible]

[illegible]

a) [illegible]

b) [illegible]

c) Counter - umiejętność kontrataku; by ją aktywować [illegible]

Opcja LEARN przy Skills pozwala dystrybuować [illegible] zdobyte CP między umiejętnościami, z kolei SET [illegible] umożliwia wyznaczenie czterech umiejętności, które [illegible] w czasie walki. Dwie możemy wybrać spośród Reaction Skills i po jednej z Support i Attack Skills. [illegible] To zbiór zalet i wad postaci, które możemy w każdej chwili wzmocnić (choć wad wzmacniać nie polecam) - przy pomocy CP. Wpływa to znacząco na wartość postaci (Character Value), pamiętać jednak należy, by [illegible] "[illegible]" [illegible] osoby. Wartość w [illegible] Wam, o ile zmieni się wartość postaci.

[illegible]

Rzeczy są podzielone na trzy kategorie: rzeczy używalne, ekwipunek i artefakty. Przeglądać je możemy po [illegible] opcji [illegible] - TRANSMUTATE. To zdolność przemiany [illegible] przedmiotów w [illegible]. Są trzy rodzaje [illegible]: Normal, Special i High Level. [illegible] odpowiednio Creation Gem i Creation Jewel przez [illegible]. [illegible] opcja to CONVERT HP - [illegible] [illegible] CONVERT [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] (EXP. [illegible]) i poćwiczyć [illegible] (PRACTICE). [illegible] przeciwnika.

[illegible]

[illegible] postać w czasie walki (w przypadku magów podporządkowujemy domyślny czar). [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] i odtwarzanie [illegible]

CZARY

Nazwa	Magia	Efekt	Ilość użyć	Ilość ładunków
Fire Ammo	Fire			
Fire Storm	Fire			
Frigid Damage	Ice			
Icicle Edge	Ice			
Sacred Javelin	Holy			
Mystic Cross	Holy			
Dark Seeker	Dark			
Shadow Servant	Dark			
Prismatic Missile	Lightning			
Lightning Bolt	Lightning			
Poison Blast	Poison			
Blood Torch	Steam			
Invoke Feather				
Heal				
Normalize				
Shard Reinforce				
Might Reinforce				
Spell Reinforce				
Stop Guard				
Stop Power				
Protect Scrolls				
Prevent Scrolls				
Shield Crystal				

Istnieje możliwość, że umiejętności których tutaj nie wymieniłem w zapewnieniu "proszę". Wiesz sam o różnicach, takich jak: Element Scepter, Infinity Rod, Elder Scepter i jeszcze kilku innych, które gdy Czarka dostaje, czyli otrzymuje wskaźnik w lewym, dolnym rogu okna naprzód się, a Ty przez przycisk możesz kilka z wyżej wymienionych różdżek w kupie, jeżeli w stanie wtedy obecnie ulepszy rodzaj zaklęć (Elementu Ognia). W wyniku tej to czary zadające bardzo wysokie obrażenia wszystkim wrogom, niestety wszystkie z różdżek nie wyczerpują krótkiej użycia i się zgromadzą. Wtedy zaprzestanie odkrycia, jak stanie mamy potrzebnej, gdy się zagrożenie wzmocnienia.

Magic Charm: czyni odpornym na magię, 25% możliwość zniszczenia
Resist Charm: uodparnia przed zajęciem w stan nieprawidłowy, 25% możliwość zużycia
Amber of Happiness: jestem jeszcze bardziej szczęśliwy
Angel Lips: podnosi umiejętność negocjacji
Blood of Heaven: podnosi wiedzę na temat nie
Blood of Lilith: [illegible]
Healer's Wings: ?
Pious Handsome: [illegible]
Touching of Godhood: mózg wartość życia [illegible]
Monster Tamer: [illegible]
Peasants Tamer: [illegible]
[illegible]
Enchanted Ring: możemy tylko i wyłącznie przez Valkyrię [illegible] - daje jej możliwość użycia specjalnego ataku, zapewniając jednocześnie 80% odporności przed czarami typu Dark, zdjęty zmniejsza jej wartość rozwoju (Evolution Value).
Sterling of Healing: przywraca 10% życia co tury
Treasure Secret: możemy tylko przez Valkyrię [illegible] na obszarze otrzymuje [z zawartością w lokacji]
Timer Ring: zmniejsza o połowę prędkość przeciwnika (możemy tylko przez Valkyrię)
Creation Bone: umożliwia [illegible] [illegible] (Must Level Transmutation)
Creation Jewel: umożliwia transmutację wysokiego poziomu (Must Level Transmutation)
Enemy Search: informuje o obecności przeciwnika w lokacji (Valkyrie)
Mighty Charm: Holy/DMG -50%, zapobiega wszystkim zmianom statusu
Bracelet of Zoe: dodaje 300 DMG na level
Emerald Necklace: dodaje 100 CP na level
Fragment of Lapis Gem: Ice/DMG -50 %
Haste Ring: skraca CT o 1
Scout Orb: zmniejsza szansę przeciwnika na pierwszy atak o połowę

Holy Book: Od momentu [illegible] INT, DEX i AGI postaci, która to wypije
Mirror of Piety: [illegible]
Secret of Damascus: [illegible] wytwarzania stali znanej później jako damasceńska.
Golden Fowl: ptak składający Golden Eggs, działający podobnie do Holy Drop (czyli jednorazowy wzrost [illegible]

Fairy Earring: skraca czas "ładowania" postaci (CT) o 1
Fairy Ring: skraca czas "ładowania" postaci o 2
Power Bangle: zwiększa siłę ataku fizycznego o 40%
Magic Bangle: zwiększa siłę ataku magicznego o 30%
Protect Jewel: zmniejsza DMG [illegible] o 30%
Resist Jewel: zwiększa odporność na magię [illegible] o 30%
Shadow Jewel: zwiększa Special Attack o 2
Material Bracelet: podnosi [illegible] o 15%
Material Gem: podnosi [illegible] o 15%
Poison Check: czyni postać niewrażliwą na truciznę
Paralyze Check: uodparnia na sparaliżowanie
Stone Check: uodparnia na petryfikację
Freeze Check: zapobiega zamrożeniu
Curse Check: chroni postać przed klątwą
Stun Check: zapobiega zamroczeniu
Pearl of Wisdom: [illegible]
Traveler's Pouch: [illegible]
Coin of Fortune: także przynosi szczęście (ale tylko "trochę")
Magic Curtain: [illegible] możliwości zużycia

KĄCIK SZPERACZA

WŁAM 9

W mordę jeża, co to za hieroglify tutaj w szkole kaligrafii nie ma, czy jak? A potem piszesz mi jakiś gość, że mu coś tam w triku, przykrótkim - kiedy znaczenia co drugiego słowa trzeba domyślać... Mało tego, co niektórzy to jeszcze się nieoczywiście odpisują a na końcu adres swój podają, co za mitoliu! - w odwecie napiszę, że osobnikami owymi gardzę i ogólnie chcąc w ich kierunku. A reszty skipy zachęcam do czytania. szperacz@grupa98.netgel.pl

RANKING SZPERACZY

1. Michał "paYmAn" Wejsner Wrocław	9 p
2. Adam "Shadow" Bilicz, Gubin	7 p.
Adam "Algor" Koneckl, Szczecin	7 p.
3. Mateusz Bembenek, Warszawa	6 p.
4 Sławomir Gałka, Kluczbork	5 p.
Kloju, Stargard Szczeciński	5 p.
Michał "Stachu" Staszewski, Tarnów	5 p.
Marek Wilczewski, Gdańsk-Oliwa	5 p.
5. Łukasz Domerecki, Szczecin	4 p.
Michał Piotrak, Lidzbark Warm.	4 p.
Kamil Pokojowczyk, Kalisz	4 p.
Arek Walancik, Kamień Pomorski	4 p.
Sławomir Wolński, Kościan	4 p.

Pozostałe osoby zdobyły po 3 punkty i mirnej.

BLOOD OMEN 2: LEGACY OF KAIN

Zanim udasz się do fontanny po nagrodę, opanuj umysł jakiegoś przeciwnika i wyssij go zamiast siebie. Po napiciu się krwi zginie, a Kain otrzyma 99 kart.

Piotr Pach, Czarnocin (1 p.)

CROCODO'S MYSTERIOUS DUNGEON 2

Po zakończeniu gry stań otworem bonusowy dungeon, na końcu którego w roli bossa spotkasz Leviathana (po jego pokonaniu otrzymasz losowo wybrany czar lub summon). Wejście do dungeonu prowadzi przez sklepik.

Gdy przeciwnik ma mało energii można pokusić się o rzucenie w niego pustą butelką, zamieniającą go w esencję (przydatna jest do tworzenia ekwipunku lub jako przedmiot leczniczy).

Adam "Red 9" Kalinga, Kobylka (1 p.)

COLIN McRAE RALLY 2.0

Jak najłatwiej wygrać Challenge? Kiedy rozpocznie się wyścig, wrzuć wsteczny i ustaw się na drodze tak, aby samochód sterowany przez konsolę uderzył w Twój - WYGRAŁEŚ (jeśli Cię minie, to jedź za nim i sam spowoduj stłuczkę, efekt jest ten sam). Trik działa w 90% przypadków, na wszystkich poziomach trudności.

Marcin Kamiński, Ostrowiec (1 p.)

Powyższe bonusy szybciej kończąc wszystkie wyścigi na pierwszej pozycji (poziom INTERMEDIATE lub HARD):

Rajd Finlandii - opcja Fireball (w Options/Cheats)
Rajd Grecji - Mitsubishi Lancer Road Car
Rajd Francji - opcja Mirror Mode
Rajd Szwecji - Mini Cooper S
Rajd Australii - opcja Bouncy Collisions
Rajd Kenii - opcja Turbo Boost
Rajd Italii - opcja Monster Truck
Rajd Wielkiej Brytanii - Ford Puma

Paweł Chewaniak, Jaworzno (1 p.)

DRIVER

Od czego zależy zakończenie gry? Od tego, którą misję w Nowym Jorku (ostatnie miasto) wybierzemy jako pierwszą. Jeśli będzie to "Grand Central Station Switch", to przedostatnią misją będzie "Rite of Passage" i w zakończeniu Tanner sam opuści miasto. Jeśli wybierzesz "Luther's Heap O'Junk", to przedostatnią misją będzie "The All Situation" i wówczas opuści miasto razem z Ali.

Adam Błaszczyk, Świebodzice (1 p.)

DUKE NUKEM: TYX

Oto sekrety planszy trybu dla dwóch Graczy: CASTLE. Generalnie plansza dzieli się na dwie części - oświetloną na czerwono i oświetloną na niebiesko. W sumie znalazłem tu cztery sekrety. Umieszczone je we wnękach z wiszącymi trzema kosciotrupami (w każdej części są dwie). W tej po prawej stronie (od Double Duke'a) jest RPG, po lewej Freezer.

COLOISEUM: W sumie cztery sekrety. Pierwsze dwa odnajdziesz przechodząc przez ścianę na najszerszym murku w pomieszczeniach położonych poniżej Budowli z dwoma otworami (dolne wejście). Kolejne dwa umieszczone są w górnych otworach tej budowli. Dostać się tam można dzięki znalezionemu Jet-packowi lub wspinając się do ukrytych otworów z boku (przez ścianę). Odnajdziesz RPG i Freezer.

DUNGEON: Tu również odnalazłem cztery sekrety. Aby się dostać do pierwszych dwóch, udaj się do podziemi. Sekrety znajdują się równolegle do siebie w ścianach na końcu korytarza. Wystarczy podejść i wspiąć się, by posiąść pancerz lub odpowiednio Double Duke i sterydy. Kolejne dwa sekrety znajdziesz przechodząc przez tajne przejście na zewnętrznej ścianie w tunelu na kształt półksiężyca (na ziemi leżą tam apteczki i amunicja do shotguna). Oprócz tego w tej planszy jest przydatny błąd. Otóż w pomieszczeniu za studnią, do jednej za ścian da się wejść (podchodzisz i wciskasz "X"). Otóż to jesteś w ścianie, na ekranie przeciwnika dokładnie Cię widać. Jednak gdy podskoczysz, spadniesz do podziemi - bardzo przydatne, pod warunkiem, że nauczysz się szybko odnajdywać tę ścianę.

MESA: na planszy można znaleźć dwa tajne przejścia łączące poszczególne pomieszczenia umieszczone wokół głównej areny (jest ich cztery). Aby się do sekretów dostać, trzeba się wspiąć na odpowiednie ściany. I tak w małych, pojedynczych wejdź na tą z prawej; w dużych, trzyczęściowych przejścia znajdują się po lewej. Do znalezienia Buffalo Rifle i Pipe Bomb.

Mateusz Bembenek, Warszawa (1 p.)

DUKE NUKEM 3D

Jeśli masz mało energii, nie możesz nigdzie znaleźć apteczki, a jesteś już przy wyjściu z poziomu, to zrób tak: podejdź do Exit (tarcz, w który Duke wali pięścią), wyciągnij RPG i naciskaj przycisk "Use" (otwierający drzwi itp.), a zaraz po tym przycisk "Fire". Jeśli wszystko poszło OK., Duke zginie, ale przeniesie się do następnego poziomu z energią zregenerowaną w 100 %.

Paweł "Cioles" Szkl. Twardowski (1 p.)

FRONT MISSION 3

Jeżeli chcesz szybko podnieść level broni, wybierz na mecie Fukushimę. Opcja ta dostępna jest w treningu prawie od samego początku gry, ale (początkowo) łatwo dostać w czapę. Trik polega na tym, aby w walce najsłabszym robotem uciec w róg planszy, a pozostałymi atakować i nabijać punkty. Kiedy pozostało trzy maszyny poleconą na pole bitwy, ostatnią uciekaj z walki (naciskaj START i wybierz QUIT). Po wyjściu okaże się, że robotom tym ocalały podniesione levele broni.

Paweł Kaźmiak, Krempsław (1 p.)

LMA MANAGER

Można robić niezłe przekręty grając na dwóch Graczy. Na przykład zespołem B wykupywać najdroższych zawodników (tym samym robić duże długi) i przesyłać do zespołu A, za darmo tworząc super skład. Ale jest też "uczciwy sposób oszukiwania" kompa. Jeśli chcemy sprzedać zawodnika drużyny A, to podajemy łatwo cenę tego zawodnika drużyną B, tak aby kluby którymi steruje konsola się nim zainteresowały i zaczęły się o niego bić. Jeżeli konsola przebije naszą cenę, wtedy my znowu ustalamy cenę drużyna B o cień wyżej, tak możemy dojść do ceny dwa razy większej niż wartość zawodnika (mnie udało się sprzedać zawodnika wartego 10 mln za 22 mln).

PAT (1 p.)

METAL SLUG

Przed bossem z pierwszego poziomu strzel w wodospad na górze, spadnie dwóch więźniów. W drugim poziomie, przed działem na szynach strzel w krzaki na dole - wyjdzie z nich kilku gości. Na początku czwartego poziomu gdzieś nie ruszając się z miejsca - znów spadnie kilku bandytów. W piątym poziomie zaraz dwa pierwsze bloki, wyjdzie z nich kolejna banda. W szóstym poziomie, gdy będziesz zbliżał się do brzegu, zeskocz ze statku do wody - znajdziesz w niej bonusowe punkty.

Kilu, Kraków (1 p.)

MISSION: IMPOSSIBLE

Na samym początku pierwszej misji wejdź do domku, gdzie znajdziesz gościa, za którego musisz się przebrać. Paczaka), aż wezwie straże, po czym załatw go. Gdy przybędzie strażnik, użyj na jego oczach Facemakera - zostaniesz aresztowany, ale za to będziesz mógł chodzić po więzieniu.

Łukasz Kwasek, Czerlubowo (1 p.)

RAILROAD TYCOON 2

Gdy nastąpią czasy kolei elektrycznej, ta starą trakcję można zmienić na elektryczną płacąc jedynie za mosty. Wystarczy że na starych torach będziemy budować nową linię po jednym odcinku (można to poznać po cyferkach oznaczających stromość terenu - gdy są dwie, nie płacimy nic).

Damian Michniewicz & Armia, Bytom (1 p.)

STAR WARS: PHANTOM MENACE

Kilka patentów z Mos Espa (czyli level 8). W miejscu gdzie działa strażą dostępu do domu Naga są rury (na prawo), skacząc po nich można przedostać się na mur i podwórze domu kapitana. Jeżeli w mieście tym zabijemy zbyt wiele postaci, to w dzielnicy niewolniczej za Qui Gonem będą biegały dzieci krzycząc: "Killer, killer". W osiedlu niewolniczym, na placu (prowadzącego przez bramę do pojazdu Anakina), w jednym z jego rogów, odszukaj schody. Spróbuj z nich wskoczyć na szczyt, dzięki któremu przedostaniesz się na dach, gdzie rozpościera się widok na całe miasto. Możesz stąd przedostać się na inne dachy, ale uważaj, by chodzić tylko po brzegach, bo inaczej grę szlag trafi.

Sławek "Sasi" Sasuta, Wodzisław Śląski (1 p.)

VANDAL HEARTS

By z Asha uczynić Vandalierza, musisz znaleźć sześć kluczy, następnie udać się do Dojo i poprosić o transformację. Po wyjściu ze skrzyni przymałów pozyskasz ową postać. A oto lokalizacja kluczy:

Nova - po pokonaniu Death Ant porozmawiaj z kobietą w tawernie.

Earth - porozmawiaj z młodzieńcem w tawernie w Yuza i dostarcz mu owoc, o którym Ci opowie.

Mana - przeszukaj ziemię w pobliżu Prison Fortress. Znajdziesz się tam mały krater, z kluczem we wnętrzu.

Chaos - by go otrzymać, musisz mieć trzy przedmioty: Macroman, Tarot Card i Ramen. Macroman znajdziesz w północno-zachodnim rogu Ygdra Canyon. Tarot Card odnajdziesz w Basil Gate w południowo-wschodnim rogu, na tworzącej znak krzyża trawie. Ramen znajduje się przed wagonem The Magical Train. Udaj się do tawerny w Kerachi Village i porozmawiaj z kolekcjonerem.

Logos - po uratowaniu Lenny w Tsukuo Plains, wróć do Frontier Village i porozmawiaj ze starcem w tawernie. Następnie udaj się do Smoking Bones Cave i przeszukaj środek obok wielkiej Salamandry.

Heaven - gdy zdobędziesz już pięć kluczy, pogadaj z dziwakiem w Blasgow City, da Ci ostatni klucz.

Piotr Pach, Czarnocin (1 p.)

WWF: SMACK DOWN!

Nabicie "jajkami" na słupek należy posłać przeciwnika do narożnika tak, aby się na nim położył, następnie szybko zejść z ringu, podejść do słupka i nacisnąć "kółko".

Ciosy tagowe Hardeyów oraz Edge'a i Christiana można wykonywać inaczej: przeciwnik ale musi być w narożniku, [illegible] lub linach na ringu.

Łukasz Barman, Brzeszcze (1 p.)

Jeśli komuś sprawia problemy Royal Rumble, to przedstawiam niezawodny sposób na przetrwanie. Na dobry początek poczekaj aż jeden przeciwnik wypadnie za ring, wtedy szybko (tzn. zanim przybiegnie następny) wywal "za burtę" pozostałą dwójkę. Teraz (gdy jesteś już sam na ringu) ustaw swego pakera przy linach, pilnuj do wejścia, tak aby wbiegający przeciwnik wślizgiwał się na ring też obok Twoich nóg. Wtedy zawodnik znajdzie się plecami do naszego, a wtedy już wal w "kółko" i palant wróci stąd przyszedł!

Manewr ten powtarzaj "30 parę" razy, aż nie będzie już chętnych. Całość wykonuj z wyczuciem, bo jak będziesz walił "na Jana", to odwracający się przeciwnik da Ci z łokcia w czoło i sam przelecisz za linki.

Sławek "Sasi" Sasuta, Wodzisław Śląski (1 p.)

Memorki otrzymują:

Mateusz Bembenek, Warszawa

Piotr Pach, Czarnocin

Sławek "Sasi" Sasuta, Wodzisław Śląski

Sir Sławomir Goles z Jaworzna - jak chcesz Memorkę, to listownie podaj (lub zadzwoń) dokładny adres.

KĄCIK SPORTOWY
SEZON 8

Hello Mello! Trzeba było widzieć gębę Ścierwa, kiedy listonosz znosił coraz to kolejne listy i paczki do "Kącika Sportowego". Alien wydukał tylko: "nie wiem co jest grane" i jeśli utrzymacie taką formę, to i może uda się więcej miejsca wywalczyć (patrz "LISTY"). Dużym zainteresowanie cieszy się przede wszystkim plebiscyt ISS-a, a i do TONY HAWK'S dostałem sporo materiałów - efektów szukajcie w odpowiednich rubrykach. Prawdziwie bombową wiadomością w tym miesiącu jest jednak oficjalne potwierdzenie rozpoczęcia prac nad... WINNING ELEVEN 5 na PS2! Tak, tak - chłopaki z tokijskiego oddziału KONAMI zabrali się do roboty nad najnowszym ISS-em. Nie na jakimś tam engine'ie z N64 (fiu!), tylko tym doskonale znanym z PSX! Zapowiedzi szukajcie w "Co Nowego", a o wszelkich wydarzeniach związanych z tym tytułem będę informował na bieżąco w kolejnych wydaniach "Kącika...". Tymczasem emocje związane z Sydney 2000 prawie opadły (w chwili gdy to piszę, mamy 9 medali, może jeszcze coś uda się "skubnąć"), teraz najważniejszymi wydarzeniami są dwa mecze naszych orłów w eliminacjach MŚ 2002. Trzymam kciuki!

Ze spraw organizacyjnych - ZAWSZE, podkreślam ZAWSZE, gdy wysyłacie list (czy jakąkolwiek inną korespondencję), nie zapominajcie o podaniu własnego adresu - w tym miesiącu przyszło co najmniej kilka anonimów. A w przypadku, kiedy chcecie odzyskać wysłaną kasetę, nie podsyłajcie mi w środku samych znaczków/kopert, albo pieniędzy (bo i tacy się znaleźli:), tylko wypełnioną już i zaadresowaną kopertę. Okl-doki, na dziś wystarczy, kolejna porcja głupot za miesiąc. [shiva]

Kontakt: shiva@grupa69.netpol.pl, 0606 133693, listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik Sportowy".

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

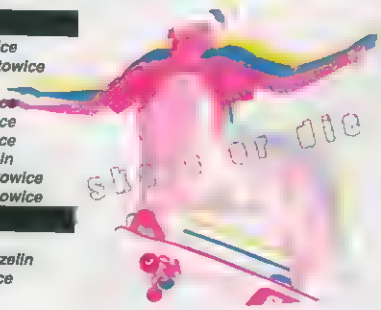
No, to rozumiem! W tym miesiącu dotarło mnóstwo przesyłek i, jak sami widzicie, na liście najlepszych wyników pojawiło się sporo nowych nazwisk. Czekam na kolejne rekordy, ale wcześniej jedna, za to NIEZWYKLE ważna uwaga. Jeżeli jeszcze raz ktoś mi podeśle taśmę lub zdjęcia bez wypisania na osobnej kartce, co one przedstawiają (ma być - jaka plansza, postać, wynik i za co jest rekord - za jeden trik czy za całość), to przesyłka taka od razu wyląduje w piecu HIV'a. Taki zabieg strasznie ułatwia pracę! Pamiętajcie też, że co miesiąc będę przyznawał Memorkę dla tego, kto podeśle mi najwięcej dobrych wyników. Tym razem karta pamięci ląduje u Macieja Latuska z Katowic - chłopak odwalił kawał solidnej roboty. [shiva]

Rekordy za "całość"

WAREHOUSE	875,875	Maciej "Lobo" Latusek, Katowice
SCHOOL MIAMI	1,020,814	Krzysztof "REX" Piowczyk, Katowice
SKATE CHICAGO	402,201	Shiva
MALL NY	220,653	Maciej "Lobo" Latusek, Katowice
DOWNTOWN	1,603,636	Maciej "Lobo" Latusek, Katowice
ROSWELL	1,010,583	Maciej "Lobo" Latusek, Katowice
DOWNHILL	13,875,566	Adam "Algor" Konecki, Szczecin
STREETS	1,245,440	Krzysztof "REX" Piowczyk, Katowice
BURNSIDE	747,213	Krzysztof "REX" Piowczyk, Katowice

Rekord na jeden trik

WAREHOUSE	343,480	Karol Budzik, Gliwice
SCHOOL MIAMI	304,824	Łukasz i Michał Ziółkowscy, Strzelin
SKATE CHICAGO	108,746	Maciej "Lobo" Latusek, Katowice
MALL NY	121,206	Jacek "Kula" Zięba, Wałbrzych
DOWNHILL	90,912	Michał Piszczek, Kraków
DOWNTOWN	287,757	Łukasz i Michał Ziółkowscy, Strzelin
STREETS SF	1,141,280	Krzysztof "REX" Piowczyk, Katowice
BURNSIDE	189,808	Wiktor Olkuski, Czeladź



Jeszcze dobrze nie zagościła w naszym "Kąciku..." pierwsza część TONY HAWK'S, a już ACTIVISION przygotowało dla nas następcę, w dodatku nie mniej udanego (szczegóły naskrobał Myszu w swojej recenzji). Nie pozostaje mi zatem nic innego, jak wprowadzić rekordy także do przerajcownej "dwójeczki" i już teraz czekam na Wasze osiągnięcia (wystartujemy za miesiąc). Tradycyjnie bierzemy pod uwagę dowolną planszę i zawodnika, a wyniki - za całość lub jeden trik. [shiva]

TRACK & FIELD NATIONAL 2000

Jak do tej pory nie otrzymałem żadnych lepszych wyników niż te, opublikowane w poprzednim numerze, zatem one właśnie w dalszym ciągu obowiązują. Czekam na ewentualne przesyłki, a jeśli w ciągu najbliższego miesiąca nie pojawi się nic nowego, to z olimpiadą KONAMI damy sobie spokój:). [shiva]

"[...] Fajny pomysł z tymi rekordami w ISS PE, ale z drugiej strony to nie problem napukać jakimś palantachom 130:0 (Shiva: tiaaa, pewnie, bułka z masłem), więc może byście coś wymyślili z MASTER LEAGUE na poziomie HARD, np. rekord na największą ilość bramek w 15 meczach [...]" ARO, Łódź

Myślałem nad tym, ale zwróć uwagę na fakt, że wspaniały wynik możesz "napukać" w Master League już na poziomie NORMAL i stwierdzić, że to było HARD, gdyż później w opcjach nie ma już tego jak udowodnić. Tzn. teoretycznie jest to możliwe, ale musiałbym mieć na taśmie zarejestrowaną tabelę końcową po rozegraniu wszystkich piętnastu meczy, a następnie od razu rozpoczęcie nowego sezonu. W ten sposób przekonałbym się, czy rzeczywiście był to najwyższy stopień trudności. Cóż, czekam zatem na ewentualne kasety i jeśli pomysł chwyci, nic nie stoi na przeszkodzie, by go wprowadzić na łamy "Kącika...".

"[...] Ale się ostatnio nieźle wku****em! Kupiłem nowy numer PE, wertowałem go, doszedłem już do końca numeru i... czegoś mi tu brakowało. Gdzie się podział "Kącik Sportowy"? Wertowałem ostrożniej... JEST! Ale co to jest? Jakieś małe, "zbite w kupę" i niedbale wrzucone na stronę (Shiva: a to się Ścierwo ucieszy...:). Ściera, łamerze, dawaj więcej miejsca! Niech mnie ściśnie jeżeli kącik Stara ma choć w połowie tylu Czytelników, co Kącik Shivy (Shiva: bla, bla, dalej wazelinka, którą można sobie darować) [...]" Sasi, Wodzisław Śl.

Ilość miejsca na "Kącik..." zupełnie NIE zależy ode mnie, więc takie listy śliczne Ścierze, to może uzyskamy chociaż dodatkowe pół strony. Materiałów mi nie brakuje, kilka ciągle czeka w związku z ograniczeniem, ale zauważ, że i tak jest lepiej niż było.

"[...] Czy ktoś pracuje nad nową wersją SENSIBLE SOCCER? [...]" Kuba, Łódź

Z danych, które posiadam wynika, że nikt prac nad takową pozycją nie prowadzi. Choć może to i dobrze, patrząc zwłaszcza na ostatnią wersję wydaną na Szaraka (koszmar).

"[...] Czy w gry, które recenzujecie na PS2 (głównie chodzi mi o FIFĘ i nowego ISS-a) mogę zagrać na moim PSX'ie? [...]" Kusy, Dzierzyn

Jasne, SONY zostawiło otwartą furtkę w przypadku gier sportowych (co by je wyróżnić) i takowe pozycje z PS2 spokojnie można odpalać na PSX'a, jednak dokonać tego udaje się tylko w specjalnej pozycji - skacząc na lewym uchu.

W tym miesiącu karty pamięci wędrują do Macieja Latuska (TONY HAWK'S), Macieja Cieślika (ISS - bramki), a także - za duży wkład w rozwój "Kącika..." - Mateusza Marcinka ze Świdnicy (tak trzymać!).

NAGRODA

Thanks to.
Sheik, ARO, Algor, Łukasz Rojek, Sasi

REKORDY - ISS PRO EVOLUTION

Mamy kolejnego rekordzistę, tym razem jest nim Maciek Cieślik z Piechowic, który zakasował wszystkich wynikiem 131:0 (66:0). Maciek grał reprezentacją Brazylii przeciwko Polsce i zrobił to na tyle skutecznie, że na razie prowadzi i cieszyć się może nowiutką Memorką. Piszę "na razie" z tego względu, że osiągane przez Was wyniki są coraz wyższe, co skutecznie potwierdzają taśmy z rezultatami opiewającymi na 124:0 oraz 130:0 (pozdr. dla ARO - długo prowadziłeś). Zobaczymy, co będzie się działo za miesiąc. [shiva]

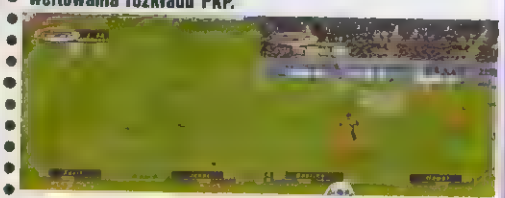
PLEBISCYT - ISS PRO EVOLUTION

Po przekopaniu się przez sterty listów i e-maili, przedstawiam drugie notowanie naszego plebiscytu (mnóstwo zmian). Pojawiły się głosy, by wprowadzić jeszcze podział na ofensywnych i defensywnych pomocników, ale to zdecydowanie zagmatwałoby sprawę; niech pozostanie tak, jak jest. Waszą ulubioną jedenastką nadal pozostaje Argentyna, dalej jest Francja i na trzecie miejsce wskakuje Nigeria. Aby Was zachęcić do jeszcze większej aktywności, począwszy od następnego numeru PE, wśród głosujących rozlosowana zostanie Memorka. Tak dla przypomnienia - żeby oddać swój głos wybierzcie po trzech najlepszych - Waszym zdaniem ofkoz - zawodników występujących w grze z każdej formacji, a więc: bramkarz, obrona, pomoc i atak. [shiva]

Bramkarze	Pomoc
1. Barthez 2. Chilavert 3. Van Der Sar	1. Rivaldo 2. Beckham 3. Davids/Zidane
Obrona	**Atak**
1. R. Carlos 2. Stam 3. Thuram	1. Owen 2. Ronaldo 3. Szewczenko

MLS od Konami

Namnożyło nam się ostatnio nowych ISS-ów - kolejny powstał w oparciu o amerykańską ligę zawodową MLS. Podobnie jak recenzowany dwa numery wcześniej japoński WE 2000, tak i produkt ten nie wnosi praktycznie nic nowego do serii i bazuje na kodzie europejskiego ISS PRO EVOLUTION, będąc przy okazji minimalnie od niego gorszym w aspekcie graficznym (co jest dosyć dziwne). Oprócz tytułowych rozgrywek MLS (całość na licencji, stąd oryginalne nazwiska), które zastąpiły Master League z wersji Euro, uwzględnione zostały narodowe reprezentacja (tu już licencji brak), a w grze pozostały te same opcje i rodzaje rozgrywek, co w przypadku EVOLUTION. Przebieg rozgrywki także niczym specjalnym się nie różni od tego ostatniego, więc jeśli amerykańską ligę MLS traktujesz na zasadzie dobrego dowcipu, to wiedz że czytanie tego tekstu było bezsensem, porównywalnym do wertowania rozkładu PKP.



KĄCIK WYŚCIGOWY
LAP 19

Schumi, Schumi!!! Uff, właśnie zakończył się wyścig w Indianapolis i z pewnością nie macie pojęcia, jak bardzo rozradowaną miałem "facjatę", gdy widziałem obu kierowców Ferrari na podium. Szkoda jedynie, że Hakkinenowi nie wywaliło tego bolidu w powietrze, gdy zapalił się w nim silnik, bo poszedłbym do kościoła podziękować za to Najwyższemu... Dobra, dość tych emocji, teraz wreszcie, w pełni rozluźniony po wyścigu, mogę coś nabazgrać do naszego (znaczy się mojego i Czytelników) kącika, w którym polecam przestudiowanie czasów z CMR2. Nareszcie coś się ruszyło i po rekordach z zeszłego miesiąca nie ma już śladu. Mam nadzieję, że i te zostaną w najbliższym czasie poprawione i wyłoni nam się ekipa, która udowodni, iż jest absolutnie najlepsza w te klocki (podobna sytuacja miała miejsce w przypadku pierwszej części). Kolejną grą na tapecie będzie F1 2000. Popatrzcie tylko na czasy wykręcone przez Tomka, a wielu z Was zapewne wyrzuci tę grę przez okno! Dla wszystkich niedowiarków - mam jego stan gry na Memorce i mogę go każdemu pokazać, by udowodnić realność tych rekordów. Aha, pierwszemu kto zejdzie poniżej jednej minuty w Monaco, obiecuję zamieszczenie jego zdjęcia w "Kąciku..." oraz kartę pamięci w nagrodę.

Co do GRAN TURISMO 2, to wkrótce zaczniemy kończyć zabawę z tą grą. Myślę, że czasy na przyspieszenie i prędkość są tak wyżyłowane, że już nieliczni chcą je choćby próbować pobić. Na początek (za miesiąc) w odstawkę pójdą licencje (gdy więcej czasów zostanie pobitych, znowu je przypomnę), a na ich miejsce wrzucę czasy z TOCA: WTC, w którą zaczyna grać coraz więcej osób. Opisów samochodów jak na razie nie mam zamiaru zawieszać, gdyż wnioskując po waszych telefonach - wciąż jest na nie popyt (piszcie ludziska kolejne charakterystyki - miejsce w "Kąciku..." czeka).

GRAN TURISMO 2 THE REAL DRIVING SIMULATOR

B

1. 37.921 Tomasz Miętus z Garwolina
2. 28.885 Tomasz Miętus z Garwolina
3. 26.352 Krzysiek Patynowski z Gdyni
4. 23.089 Tomasz Miętus z Garwolina
5. 31.710 Tomasz Miętus z Garwolina
6. 24.291 Tomasz Miętus z Garwolina
7. 20.369 Tomasz Miętus z Garwolina
8. 22.803 Tomasz Miętus z Garwolina
9. 23.113 Tomasz Miętus z Garwolina
10. 19.928 Jerzy Cichoń z Płocka

A

1. 18.355 Krzysiek Patynowski z Gdyni
2. 20.718 Jarosław Lesiecki z Sosnowca
3. 18.858 Zbyszek Majewski z Zamościa
4. 19.169 Tomasz Miętus z Garwolina
5. 12.222 Mieczysław Polak z Leśnej
6. 12.260 Zbyszek Majewski z Zamościa
7. 24.165 Jarosław Lesiecki z Sosnowca
8. 23.550 Jarosław Lesiecki z Sosnowca
9. 13.854 Mieczysław Polak z Leśnej
10. 13.411 Dawid Słota z Poznania

IC

1. 15.769 Tomasz Miętus z Garwolina
2. 15.145 Tomasz Miętus z Garwolina
3. 19.734 Tomasz Miętus z Garwolina
4. 20.081 Zbyszek Majewski z Zamościa
5. 11.230 Tomasz Miętus z Garwolina
6. 21.847 Tomasz Miętus z Garwolina
7. 14.837 Mieczysław Polak z Leśnej
8. 14.469 Marcin Lorek ze Szczecina
9. 20.059 Marcin Lorek ze Szczecina
10. 22.086 Tomasz Miętus z Garwolina

GRAN TURISMO 2 THE REAL DRIVING SIMULATOR

III

1. 25.002 Dawid Słota z Poznania
2. 17.579 Zbyszek Majewski z Zamościa
3. 24.826 Dawid Słota z Poznania
4. 23.966 Jerzy Cichoń z Płocka
5. 17.716 Tomasz Miętus z Garwolina
6. 17.947 Krzysztof Piowczyk z Katowic
7. 19.553 Tomasz Miętus z Garwolina
8. 17.969 Krzysztof Piowczyk z Katowic
9. 23.390 Artur Celes ze Strzelc Opolskich
10. 22.815 Krzysiek Patynowski z Gdyni

IA

1. 31.108 Tomasz Miętus z Garwolina
2. 23.486 Maciek Rodak ze Wschowy
3. 29.891 Krzysztof Piowczyk z Katowic
4. 22.621 Artur Celes ze Strzelc Opolskich
5. 24.308 Tomasz Gitenis z Rzeszowa
6. 35.647 Jarosław Lesiecki z Sosnowca
7. 15.879 Maciek Rodak ze Wschowy
8. 22.197 Tomasz Miętus z Garwolina
9. 19.381 Tomasz Miętus z Garwolina
10. 17.508 Artur Celes ze Strzelc Opolskich

S

1. 1.08.276 Dawid Słota z Poznania
2. 1.29.023 Jerzy Cichoń z Płocka
3. 1.09.419 Artur Celes ze Strzelc Opolskich
4. 1.01.998 Jerzy Cichoń z Płocka
5. 1.24.746 Maciek Rodak ze Wschowy
6. 1.27.544 Jerzy Cichoń z Płocka
7. 1.11.609 Maciek Rodak ze Wschowy
8. 1.45.292 Paweł Stękowski z Grudziądza
9. 1.25.420 Jerzy Cichoń z Płocka
10. 1.07.131 Maciek Rodak ze Wschowy

Karty pamięci w tym miesiącu otrzymują: Tomasz Gitenis za czasy do F1 2000 i za Teleextreme, oraz Bartek Bednarek i Łukasz Szewczyk za opisy samochodów.

EA SPORTS F1 2000

1.	MELBOURNE	1.07.121	Tomasz	Gitenis	z Rzeszowa
2.	INTERLAGOS	1.00.600	Tomasz	Gitenis	z Rzeszowa
3.	IMOLA	1.02.402	Tomasz	Gitenis	z Rzeszowa
4.	SILVERSTONE	1.07.160	Tomasz	Gitenis	z Rzeszowa
5.	BARCELONA	1.06.446	Tomasz	Gitenis	z Rzeszowa
6.	NURBURGRING	1.02.882	Tomasz	Gitenis	z Rzeszowa
7.	MONACO	1.00.945	Tomasz	Gitenis	z Rzeszowa
8.	MONTREAL	1.01.164	Tomasz	Gitenis	z Rzeszowa
9.	MAGNYCOURS	1.00.282	Tomasz	Gitenis	z Rzeszowa
10.	A1-RING	1.00.540	Tomasz	Gitenis	z Rzeszowa
11.	HOCKENHEIM	1.20.685	Tomasz	Gitenis	z Rzeszowa
12.	HUNGARORING	0.59.128	Tomasz	Gitenis	z Rzeszowa
13.	SPA	1.37.400	Tomasz	Gitenis	z Rzeszowa
14.	MONZA	1.09.327	Tomasz	Gitenis	z Rzeszowa
15.	INDIANAPOLIS	1.35.489	Tomasz	Gitenis	z Rzeszowa
16.	SUZUKA	1.18.329	Tomasz	Gitenis	z Rzeszowa
17.	SEPANG	1.28.520	Tomasz	Gitenis	z Rzeszowa

To by było chyba na tyle... Pozostaje mi jedynie pożegnać się z Wami i czekać na kolejne wyniki od najlepszych. Pa.

PS: Jeszcze jedno. Dowody Waszych rekordów przesyłajcie na mój adres domowy. Kieruję to do nielicznej rzeszy uczestników, którzy nadal przesyłają czasy na adres Redakcji (adres podałem w poprzednim numerze). Zdarza się, że kasety, zdjęcia czy inne dowody Waszych rekordów przychodzą na sam koniec tworzenia numeru, a niestety nie mogę przyjechać po nie w danym dniu do Redakcji - siłą rzeczy przechodzą na kolejny miesiąc, zaś w międzyczasie zostają pobite przez innych Czytelników. Aby uniknąć podobnych jaj, jeszcze raz podaję mój adres domowy (tylko mi bomb nie przysyłajcie:):

Mirosław Grabe
ul. Sadowa 96/7
41-922 Radzionkow
woj. Śląskie
telefon domowy: (032) 289-41-42
telefon komórkowy: 0603 564-172
e-mail: gamera@go2.pl

TELEEXTREME

Ha, ale udało mi się Was zagiąć! Tylko dwie odpowiedzi były poprawne. Udzielili ich: Tomek Gitenis z Rzeszowa i Radosław Loba z Miączyna. W wyniku losowania wygrał - Tomek Gitenis. Tomek otrzymuje w nagrodę kartę pamięci (to już druga, którą otrzymał w bieżącej odsłonie "Kącika..." - pierwsza za czasy do F1 '2000). Gratuluję!

Na pewno wielu z Was czeka na prawidłową odpowiedź, a oto i ona: komentator czyta nazwisko Villeneuve podczas GP Kanady na torze Montreal, gdy przypomina ojca Jacques'a Villeneuve, imieniem którego został nazwany ten właśnie tor (dla przyp. - zginął on podczas treningu na torze Spa w Belgii). Celowo w pytaniu nie podałem imienia czytanego "bohatera", aby nieco utrudnić Wam odpowiedź, co niezle mi się udało:).

Pytanie na bieżący miesiąc:

W GRAN TURISMO 2 mamy przyjemność jeździć samochodami z napędami: FF, FR, MR, 4WD i... no właśnie, w grze znajduje się jeszcze jeden napęd, który jak na razie nigdy nie był wymieniany na łamach naszego "Kącika...", ani w żadnym opisie GT2. Jaki to napęd (podaj skrót) i wymień przynajmniej jeden samochód, w którym go zastosowano.

Termin: do 25 października 2000

REKORD NA MAKSYMALNĄ PRĘDKOŚĆ

Oto wyniki prędkości na ten miesiąc:

1) 633,25 Artur Celes ze Strzelc Opolskich
2) 626,18 Jerzy Cichoń z Płocka
3) 621,45 Kamil Woźniak z Bytomia
4) 618,89 Paweł Gadziński ze Świdnicy
5) 616,92 Jacek Rudnicki ze Świdnicy

GRAN TURISMO 2 THE REAL DRIVING SIMULATOR

REKORD NA PRZYSPIESZENIE

Oto wyniki na ten miesiąc:

GRAN TURISMO 2 THE REAL DRIVING SIMULATOR

Na 400 metrów:

1. 0.07.936 Artur Celes ze Strzelc Opolskich
2. 0.07.967 Marcin Czeropski z Legionowa
3. 0.07.976 Paweł Gadziński ze Świdnicy
4. 0.07.980 Kamil Woźniak z Bytomia
5. 0.07.981 Jacek Rudnicki ze Świdnicy

Na 1000 metrów:

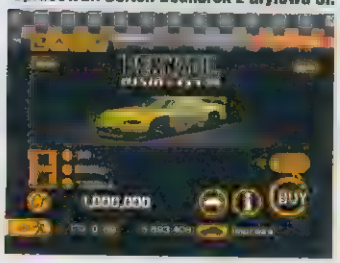
1. 0.14.204 Artur Celes ze Strzelc Opolskich
2. 0.14.210 Marcin Czeropski z Legionowa
3. 0.14.258 Kamil Woźniak z Bytomia
4. 0.14.378 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
5. 0.14.432 Paweł Gadziński ze Świdnicy

GRAN TURISMO 2 THE REAL DRIVING SIMULATOR

OPISY SAMOCHODÓW OD CZYTELNIKÓW

PENNZOIL NISMO GT-R

Opracował: Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.



Auto to polecam wszystkim tym, którzy wprost kochają się w samochodach 4WD. Jak na swój napęd, dobrze się uwija w ostrych zakrętach - nie wyrzuca go na zewnątrz z trasy, jak ma to miejsce w przypadku większości wozów z tym napędem. Samochód ten posiada dość mocny silnik z 680hp, co przy masie 1180kg w zupełności wystarcza, aby nie mieć problemów z konkurencją. Najgorsze jest jednak w nim to, że samochód ten jest nie do wygrania, lecz musimy za niego wybulić trochę kapusty, którą oczywiście trzeba zarobić. Sądzę jednak, że PENNZOIL NISMO GT-R to wóz wart tej bańki.

Oto moje ustawienia:

Opony radzę ustawić na Super Soft, jednak gdy macie zamiar jeździć nim w wyścigach długodystansowych (w których ścierają się opony), to radzę na przód założyć Hard, a na tył Medium. Poza tym radzę zaopatrzyć furę w układy ASCC i TCSC.

1. Zawieszenie:

2,0 / 2,1
[illegible]
8 / 10
9 / 10
0,0 / 0,0
0,00 / 0,00
6 / 7

2. Skrzynia biegów:

Zatwierdzamy Auto Setup na 21 i przesuwamy Final na 3.444.
Później przechodzimy do biegów:

1. 3,357
2. 2,218
3. 1,638
4. 1,288
5. 1,064
6. 0,909

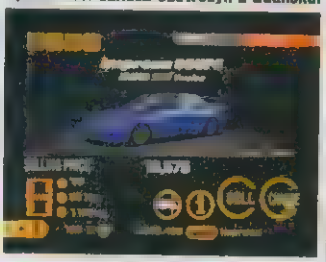
Kolejna rzecz to spojlery, które ustawiamy:
0,78 / 0,98

Na sam koniec zmieniamy parametry układów elektronicznych i możemy sunąć na tor:

LSD Initial 19 / 20
LSD Accel. 56 / 56
LSD Decel. 11 / 12
ASCC - 101
TCSC - 1

SUBARU IMPREZA COUPE 22B STI version (JDM)

Opracował: Łukasz Szewczyk z Gdańska.



Jako fan marki Subaru, nie mogłem nie dostrzec tego wozu. To niezwykłe Coupe dostępne jest wśród aut używanych. W kilku zdaniach postaram się udowodnić, że auto to nie jest tylko zwykłą, dwudrzwiową wersją rodzinnego Sedana.

Auto to jest tuningowane w firmie STI (Subaru tecnica international), która zajmuje się sportami motorowymi. Widać to doskonale po osiągach i przeznaczeniu auta. Warto dodać, że wyprodukowano 400 sztuk tego modelu w firmowym kolorze Subaru - 555 Sonic Blue Mica. W Polsce natomiast znajduje się jeden egzemplarz tego auta, sygnowany numerem 018/400 i jest zarejestrowany jako bankowóz.

Dobra, teraz jedziemy z ustawieniami. Na początek polecam zakupić wszystkie najdroższe części, oprócz ASCC i TCSC. Dodatkowo nie zaglądajcie do mechaników, gdyż przemalują samochód i straci on swój urok. Po tych czynnościach wasze auto powinno mieć 531hp i 1130kg. Na oryginalnych ustawieniach auto jest podsterowne, a więc postanowiłem to zmienić.

Wchodząc w zakręt polecam "ułożyć" auto, wchodząc w odpowiednim momencie i na odpowiednio krótki moment hamulec, a później kontrolować, co by bączka nie strzelić. Dobrze jest też zredukować przy tym bieg. W razie niepowodzenia nie łamcie się, po kilkunastu zakrętach dojdziecie do wprawy.

Oto moje ustawienia:

5,8 / 5,1
93 / 100
7 / 7
7 / 7
2,0 / 0,5
0,00 / 0,00
6 / 6

BRAKES - 24 / 24

W skrzyni biegów zmieniłem Auto Setup na 12, a przełożenie poszczególnych biegów zostawiłem w położeniu fabrycznym, gdyż nie wymagają większych zmian.

Układy elektroniczne:

LSD Initial 6 / 7
LSD Accel. 47 / 42
LSD Decel. 10 / 14

COLIN MC RAE RALLY 2.0

FINLANDIA
1. 2.05.73 Marcin Kolbuch z Krakowa
2. 1.58.45 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
3. 0.48.49 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
4. 2.13.97 Marcin Kolbuch z Krakowa
5. 2.16.12 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
6. 2.22.58 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
7. 2.16.03 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
8. 2.27.11 Jan Pietrzik z Nowego Bytomia
9. 2.26.63 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
10. 0.58.10 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa

GRECJA
1. 2.17.52 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
2. 2.22.79 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
3. 1.10.33 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
4. 2.27.93 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
5. 2.37.06 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
6. 1.18.01 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
7. 2.24.25 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
8. 2.20.98 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
9. 2.25.72 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
10. 2.28.38 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
11. 1.14.68 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia

FRANCJA
1. 2.26.63 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
2. 2.37.69 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
3. 2.47.28 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
4. 2.49.38 Marcin Kolbuch z Krakowa
5. 2.49.50 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
6. 2.50.64 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
7. 2.57.40 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
8. 1.13.53 Marcin Kolbuch z Krakowa
9. 1.10.34 Marcin Kolbuch z Krakowa
10. 2.42.02 Jan Pietrzik z Nowego Bytomia

SZWECJA
1. 2.54.40 Marcin Kolbuch z Krakowa
2. 2.34.22 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
3. 1.20.66 Marcin Kolbuch z Krakowa
4. 2.46.87 Marcin Kolbuch z Krakowa
5. 3.07.20 Marcin Kolbuch z Krakowa
6. 2.56.12 Marcin Kolbuch z Krakowa
7. 2.27.69 Marcin Kolbuch z Krakowa
8. 3.00.21 Marcin Kolbuch z Krakowa
9. 1.22.21 Marcin Kolbuch z Krakowa
10. 3.17.59 Marcin Kolbuch z Krakowa
11. 1.36.51 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa

AUSTRALIA
1. 2.43.14 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
2. 2.21.92 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
3. 2.34.43 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
4. 3.07.27 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
5. 2.33.09 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
6. 1.02.01 Marcin Kolbuch z Krakowa
7. 2.50.79 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
8. 2.38.33 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
9. 2.26.84 Łukasz Równiak z Będzina
10. 1.04.97 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa

KENIA
1. 2.06.42 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
2. 1.59.47 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
3. 0.51.81 Marcin Kolbuch z Krakowa
4. 2.09.43 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
5. 2.36.20 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
6. 2.20.75 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
7. 1.20.95 Marcin Kolbuch z Krakowa
8. 2.35.10 Łukasz Równiak z Będzina
9. 2.10.51 Łukasz Równiak z Będzina
10. 2.28.69 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
11. 1.36.25 Łukasz Równiak z Będzina

ITALIA
1. 2.17.40 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
2. 2.40.89 Marcin Kolbuch z Krakowa
3. 2.54.24 Marcin Kolbuch z Krakowa
4. 2.57.51 Marcin Kolbuch z Krakowa
5. 2.59.49 Marcin Kolbuch z Krakowa
6. 1.20.20 Marcin Kolbuch z Krakowa
7. 3.04.80 Marcin Kolbuch z Krakowa
8. 1.20.06 Marcin Kolbuch z Krakowa
9. 3.24.99 Marcin Kolbuch z Krakowa
10. 3.37.38 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa

WIELKA BRYTANIA
1. 2.05.97 Marcin Kolbuch z Krakowa
2. 1.29.93 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
3. 2.56.06 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
4. 2.17.80 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
5. 3.09.97 Marcin Kolbuch z Krakowa
6. 2.29.71 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
7. 3.14.79 Dariusz Kaźmierski z Wrocławia
8. 1.10.68 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
9. 2.54.17 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
10. 3.12.69 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa
11. 1.31.87 Grzegorz Łazarczyk z Radziszowa

CZASY Z TRAS DO GT2

Trasy asfaltowe:

1. Tahiti Road ..... 0.40.229 Dawid Słota z Poznania
2. Midfield Raceway ..... 0.48.298 Kamil Woźniak z Bytomia
3. High Speed Ring ..... 0.36.872 Artur Celes ze Strzelc Opolskich
4. Super Speedway ..... 0.23.055 Kamil Woźniak z Bytomia
5. Seattle Short Course ..... 0.39.639 Artur Celes ze Strzelc Opolskich
6. Rome Short Course ..... 0.30.933 Kamil Woźniak z Bytomia
7. Red Rock Valley Speedway ..... 0.49.107 Maciek Rodak ze Wschowy
8. Seattle Circuit ..... 1.01.921 Kamil Woźniak z Bytomia
9. Rome Circuit ..... 0.56.984 Artur Celes ze Strzelc Opolskich
10. Grindelwald ..... 0.52.056 Dawid Słota z Poznania
11. Laguna Seca Raceway ..... 0.59.285 Maciek Rodak ze Wschowy
12. Apricot Hill Speedway ..... 0.58.017 Dawid Słota z Poznania
13. Motor Sports Land ..... 0.26.610 Dawid Słota z Poznania
14. Trial Mountain Circuit ..... 0.55.796 Dawid Słota z Poznania
15. Clubman Stage Route 5 ..... 0.33.546 Maciek Rodak ze Wschowy
16. Grand Valley East Section ..... 0.47.013 Maciek Rodak ze Wschowy
17. Grand Valley Speedway ..... 1.22.251 Artur Celes ze Strzelc Opolskich
18. Special Stage Route 5 ..... 0.56.688 Maciek Rodak ze Wschowy
19. Autumn Ring ..... 0.55.905 Dawid Słota z Poznania
20. Test Course ..... 0.42.919 Kamil Woźniak z Bytomia
21. Deep Forest Raceway ..... 0.53.902 Maciek Rodak ze Wschowy
22. Rome - Night ..... 1.02.451 Dawid Słota z Poznania
23. Autumn Ring Mini ..... 0.26.307 Dawid Słota z Poznania

Trasy szutrowe:

1. Tahiti Dirt Route 3 ..... 1.06.260 Cezary Wolski z Lublina
2. Smokey Mountain South ..... 0.49.709 Cezary Wolski z Lublina
3. Green Forest Roadway ..... 1.04.558 Cezary Wolski z Lublina
4. Smokey Mountain North ..... 0.50.325 Cezary Wolski z Lublina
5. Tahiti Maze ..... 1.26.967 Cezary Wolski z Lublina
6. Pikes Peak Hill Climb ..... 1.29.126 Cezary Wolski z Lublina
7. (r) Tahiti Dirt Route 3 ..... 1.07.257 Cezary Wolski z Lublina
8. (r) Smokey Mountain North ..... 0.50.915 Cezary Wolski z Lublina
9. Pikes Peak Downhill ..... 1.30.648 Cezary Wolski z Lublina

KĄCIK BIJATYK ROUND 25

Hi

Witam już całkiem po wakacjach. Na początek dobra nowina - Mr.Ściera says: "Wielka Memorka jest z Tobą, Czyń Dobro", co można przetłumaczyć: mam support, jeżeli chodzi o memory cardy, więc mogę je rozdawać w konkursach [zawsze mogłeś, tylko o tym nie wiedziałeś - Mr.Ś]. Będę teraz często coś wymyślał, co by owe podarki wysyłać - już w tej odsłonie "Kącika..." jest konkurs. BTW: dostałem info - 29.10.2000r. w Katowicach, w Hali Sportowej Huty Baildon obędzie się turniej T3 - start o godz. 9:00. A teraz zapraszam do lektury - jest co nieco mocarnego stuffu do Boskona.

kontakt - e-mail: kali@grupa69.netpol.pl, Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem "Kącik bijatyk"

LISTY:

"[...] Jaki według Ciebie jest najtrudniejszy juggle w TEKKENie 3? [...]" Piotr, Dłutow

"[...] Chcę się pochwalić, że jestem człowiekiem trzaskającym 3xewgi u Jina - na 10 prób zawsze wyjdzie mi ponad 5. Man! Podniecaj się czymś trudniejszym! [...]" Michał, Piła

"[...] Lekturę PSX EXTREME rozpoczynam od "Kącika bijatyk". Zawsze z bratem patrzymy najpierw na nowe kombinacje do najwspanialszej gry pod słońcem i zabieramy się za nie w Practice - dopiero jak wykonamy wszystkie (lub prawie wszystkie), zaczynamy czytać resztę gazety (...) Czy mogłbys podać listę najtrudniejszych juggle'i w T3? [...]" Paweł, Prudnik.

...i wiele innych, obracających się wokół podobnego problemu - najtrudniejszego "dżagla" w T3. 3 x Ewgi Jina? No way, dude:). Spróbuj to samo, tylko u Heihachiego - siedzi nawet w zwykłe postacie! U samego Jina jest trudniejszy chociażby CH t,p+2, ewgi, tgt,3 (przypominam - ewgi to g~d~d/p+2, tgi to g,d,d/p+1). Dla mnie osobiście cholernie trudnym juggle'm jest u Paula g/p+4, 1,1,1,1,1,1,qcf+2 - cztery punche jeszcze wcisnę wraz z deathfistem. Ale pięć - ni chu-chu. Najtrudniejszy juggle w T3... Z pewnością ciężko jest ten jeden jedyny wyszczególnić. Ale po konsultacjach z kilkoma Graczami z CPT (Czołowki Polskiej Tekkena, jakby ktoś zapomniał:), postanowiłem opublikować poniższą kombinację, jako opatrzoną metką "Największa hardówa":

Hwoarang: g,d,d/p+4, p+4,2, g+3,1, g,p+4

"[...] Mam do Was prośbę: Czy moglibyście napisać ciosy do DRAGON BALL? Rozwalam wszystkich, ale nie potrafię zbyt wielu ciosów. Gdybyście mogli wydrukować takie ciosy, byłbym wdzięczny [...]" Sebastian, Bolesławiec Śląski

Postawmy sprawę jasno - zbierzesz sto podpisów, dostaniesz listę ciosów. Jeżeli uda Ci się to na terenie naszej kochanej RP, to równie dobrze możesz przy następnych wyborach prezydenckich zbierać podpisy pod swoim nazwiskiem. BTW: raczej będziesz musiał się zadowolić kopaniem wszystkich po staremu.

KONKURS

No, zaczynamy rozdawać memorki. Na początek zabawimy się w poszukiwania diabła. Nie, zapomnijcie o podróżach na koniec świata z Sapkowskim, obrzędach satanistycznych itd. Dziewice i koty zostawcie w spokoju. Szukamy diabła, który pojawił się w TEKKENIE. Nie chodzi o Devil Jina z TTT, nie interesuje mnie też Devil z T2,T3,TTT,TTTT. Szukamy najstarszego Devila - z pierwszego TEKKEN'a, tego, który powstał z Kazuy'i. Pierwsza osoba, która podeśle zdjęcie, na którym widać Devila, dostanie kartę pamięci. Mały tip, jak to zrobić - w trakcie wgrywania gry jest możliwość pograna w GALAGĘ. Należy strącić wszystkie 40 statków, wystartować grę na jednego gracza w Arcade Mode, najechać na Kazuyę i nacisnąć klawisz START. Cholernie ciężka sprawa - termin więc jest nieograniczony. No, chyba że nie wyrobicie się przed końcem roku, to sam opublikuję zdjęcie z tym zawodnikiem. Pamiętajcie - na kopercie powinien być dopisek "Kącik Bijatyk - konkurs".

WWF SMACK DOWN!

Marcin Kwieciński podesłał mi całkiem sporą listę ciosów (druga część za tydzień) - uzupełnienie do wcześniejszego opisu. Jest tam spore ciekawostek, których nie odnalazłem przy pierwszym szpilaniu w ten tytuł. Tak więc - kolejnych kilka ciekawych zagrań do zapaśników. Ten wrestling jest naprawdę świetny i warto na niego poświęcić więcej miejsca. A już niedługo "dwójka"!

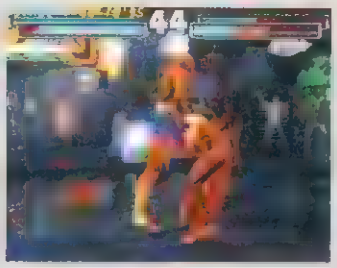
CHRIS JERICHO:
Przeciwnik w leży w narożniku:
Foot Choke: ← + ●
Przeciwnik znajduje się poza ringiem:
Diving Body Press: ✕ - trzeba wejść na słupek
Biegnąc:
Rolling Clutch Pin: → + ● lub ← + ● naprzeciw przeciwnika

CHRISTIAN:
Biegnąc:
Spear: ↑ + ●
Przeciwnik znajduje się poza ringiem:
Diving Body Press: ✕ - trzeba wejść na słupek
Vaulting Body Press: ustawiamy się blisko lin, prawie na styk, i szybko naciskamy ▲ + ✕

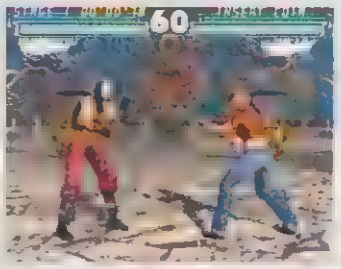
BUH BUH RAY:
Diving Body Press: ✕ - trzeba wejść na słupek
Przeciwnik znajduje się poza ringiem:
Vaulting Body Press: ustawiamy się blisko lin, prawie na styk, i szybko naciskamy ▲ + ✕

MARK HENRY:
Przeciwnik znajduje się poza ringiem:
Vaulting Body Press: ustawiamy się blisko lin, prawie na styk, i szybko naciskamy ▲ + ✕
Diving Body Press: ✕ - trzeba wejść na słupek

TTT JESZCZE LEPSZY!!!



Pojawiły się już pierwsze informacje dotyczące amerykańskiej wersji TEKKEN TAG TOURNAMENT, po obcowaniu z testową wersją gry. Pamiętacie może, jak kiedyś wspominałem o różnicach dotyczących różnic pomiędzy początkowym filmikiem w automacie amerykańskim i japońskim? W jednym Paul jechał na motorze, w drugim Lee w samochodzie. Okazało się, że to Arcade Intro japońskie, które było zamieszczone w grze na PS2 w Kraju Kwitnącej Wiśni, także jest i w wersji USA. Bye, bye, Paul - na tym motorze pojeździsz tylko na automatach.



Oblecywano poprawy grafiki. I słowa dotrzymano! To niewiarygodne, ale amerykański TTT wygląda jeszcze lepiej! Wykorzystany anti-aliasing, poprawiony efekt występującego czasem migotania - nawet animacja gdzieniegdzie została dopracowana. Postacie wyglądają na bardziej wyładzone, podobnie jak i plansze - szczególnie dojo Jina, plansza Kinga czy świątynia "Ogura". Ale usprawnienia nie są tylko powierzchowne. Całkiem sporo popracowano nad poprawieniem trybu Practice. W japońskiej wersji gry można było się spotkać ze źle naliczanymi Counter Hits - gdy włączyło się tę opcję, każdy cios w juggle'u był właśnie liczony jako CH, co dawało nie tylko mylne pojęcie o sile juggle'a, ale i o zachowaniu przeciwnika w powietrzu. W wersji US zostało to naprawione. Zresztą bardzo popracowano nad tym trybem - udostępniono znaną z T3 (lajna kombinacja) możliwość nagrywania ruchów postaci. Ten manewr bardzo się przydaje, by sprawdzić, jak można zareagować na dane combosy i zagrania przeciwnika, ew. czy nie ma jakiejś możliwości ucieczki z juggle'a. Pojawił się także nowy tryb gry - "1 on 1 Vs", czyli Versus, w którym gracze wybierają tylko po jednym wojowniku. W japońskiej wersji gry można było zagrać w ten sposób, ale wymagało to dołączania się drugiego Gracza do gry pierwszego - czyli nieefektywny sposób, zabierający więcej czasu. Teraz jest ten tryb wyszczególniony. Nie doszły nowe postacie, ani nowe filmiki. Takie podejście do Gracza jest bardzo satysfakcjonujące - wprawdzie czeka on na wersję dłużej, ale za to dostaje ją bardziej dopracowaną. I miejmy nadzieję, że w Europie TTT też będzie odpowiednio poprawiony. Okazało się, że wersja prezentowana na targach ECTS nie była ostateczną! Istnieje więc nadzieja, że mieszkańcy naszego kontynentu dostaną grę nie tylko lepiej wyglądającą niż wersja japońska, ale tylko bogatszą i poprawioną, ale też i... normalnie chodzącą (czyt. 60 FPS-ów). Wiem, że trochę za daleko sięgam, ale cały czas mnie męczy to, że w innej PAL wersji gry NAMCO, SOUL kALIBUR była możliwości odpalenia gry w 60 FPS-ach... (HIV: przepraszam najmocniej, że się wtrącam, ale to nie tak... W PAL-u nie można wyświetlić więcej niż 50 FPS-ów! Mowa zatem o sprzętowym podciągnięciu prędkości animacji, czyli de facto wyświetlanych jest 50 FPS-ów, tyle że z większym przeskokiem!)

BEBECHY AUTOMATU DO TEKKEN 4 I BLOODY ROAR 3.

Hm, najprawdopodobniej nowa część TEKKENa, który można się spodziewać już na wiosnę 2001. Potki mi trochę zaciążyły... Zobaczymy, jak będzie z tym nowym TEKKENem. Na razie jedno jest pewne - konwersje na PS2 będą robione w błyskawicznym tempie, a słówko "arcade perfect" będzie normalną rzeczą wypowiadaną przy ocenianiu ich jakości (H: yeah!).

TEKKEN 3

SPARRING PARTNER:
Hmmm. Tylko jedno ogłoszenie:

Krzysztof Łukaszczyk
Zakopane tel (018) 2668847
Postacie: Nina, Heniek
Na razie bez żadnych sukcesów
Poszukuję Graczy w T3 z okolic Zakopanego.
e-mail:krzysiek@tenbit.pl

Ostatnio dostałem kilka listów - takich jak: "JESTEŚ CIEMIĄSEM W TEKKENA 3 I TYLE' KIEDYŚ GRAŁEM Z TOBĄ NA ZAWODACH I MUSZĘ CI POWIEDZIEĆ, ŻE JESTEŚ KOMPLETNYM ZERem!", czy też "Dobra, Kali, wiem, że i tak nie opublikujesz mojego maila. Wcale nie jesteś taki dobry w TEKKENa. Mój kumpel rozwalił Cię Paulem na zawodach w Nysie. Mimo że grał wtedy ale ukazując nawet w połowie swoich możliwości" BTW (ak widać, maila opublikowałem. Cóż - nigdy nie brzeowałem się na jakiegoś super starą czy perno starą (H: I tu cała zgRed.)akcja waln się po podłodze ze śmiechu, a krowy pierdzą w dal, hiehie!!!), ale swoje na turniejach osiągnąłem, a poziom trzymam równy. Jest taka sprawa - prawda, uważam się za dobrego Gracza, wiem, że jestem w stanie wygrać z każdym:). Skasowałem na turniejach wielu zawodników, także i tych naprawdę dobrych. Dostałem lanie też nie raz - a kto go nie dostał?! Jeżeli chodzi o tego Paula z Nysy, to przyznam szczerze, że nie kojarzę. Szkoda, że nie pokazał choćby połowy swoich umiejętności - niech wyślij sobie, że na turniejach ja jestem w stanie je pokazać. Chętnie się z nim zmierzę w konkursie piwnym, tj. przegrana = stracone piwo. Bardzo chętnie ogłię się po turnieju, a i z takich zawodów skorzystają znajomi ludzie:) Nie jestem Wielkim Kalim, jeżeli chodzi o T3, ale w brodę piuć sobie nie pozwolę. Zobaczymy - mam w planach wystartować na turnieju organizowanym przez inne magazyny (Katowice, 29.10.2000r.). Napiszę, jak mi poszło - zresztą zawsze tak robię.

A teraz przejdźmy do mięcha. W tym miesiącu dostałem masę różnych rzeczy - nie wszystko się zmieściło, pierwszeństwo mieli starzy wyjadacze i internauci. Ale spoko - w kolejnych miesiącach wykorzystam konkretny stuff z listów. Pamiętajcie - do listów nie palę (tu diabelski śmiech:).

Murzyn i jego Kwasarang - jeszcze kilka kombinacji, wyciskających z Boba chyba już wszystko (Murzyn - zabierz się teraz za kolejną postać:):

1. p,d,d/p+4 g/p+4 3+4 4,4 lub 4,3
2. PN p+4~4 p ,2 p,2 p, 2 p ,4,3 lub 4,4 (i to P u Boba jest takie, że nie trzeba dawać p,p, tylko samo p - i robi dosko!)
3. PN p+4~4 p,d/p+1+2 (właściwie nie p,p tylko p. No i kuje za Twoje plecy) p+2 ,3 (da się uciec:(
4. PN p+4~4 p ,d/p+1+2 (tak jak wyżej) 1,2,4
5. PN p+4~4 p ,d/p+1+2 (tak jak wyżej) p+4,3 (GUN JACK)
6. PN p+4~4 p+3 trzymaj ! i jak się obrócisz, to 4 (BIG)
7. PN CH 4 PF 1 ,2,4 (Eddy)
8. p,d,d/p+4 p,p,p+4 (z obrotem w głowę kolesia) 2 p,d,d/p+4 lub d+4,4 lub !+3
9. p,d,d/p+4 g/p+4 p+2 p+3,1 p,p+4 (Kali: nice stuff! Naprawdę niezłe i trudne zapranie!)

I jeszcze Boba w tym odcinku wymęczymy. Za miesiąc obiecuję przyjrzeć się innym postaciom. Powyższe kombinacje pochodzą od Adama H. aka Ling (wrocławska szkoła).

Kwasarang:
Stoimy z prawą nogą z przodu (PN), uderzamy CH 4,p a 2 i dalej:
1) p,p, a 2 p,p,a 2 d+4,4
2) p,p,a 2 p,p,a 2 p,p,a 2
3) p,p,a 2 p,p,a 2 p,p,a 4,3
4) p,p,a 2 p,p,a 4,p a 2 3 4
5) p,p,a 2 p,p,a 2 p,p,a 4,4
6) p,p,a 2 p,p,a 2 p+3
7) p,p,a 2 p,p,a 2 p,p,a !+3

"Powyższe kombinacje nie są super mocne, ale za to niektóre ciekawie wyglądają albo są dosyć trudne do wykonania... a tak w ogóle ktoś mi kiedyś powiedział, że w TEKKENie trzeba wykorzystywać każdą, nawet najmniejszą okazję:)" Stoimy w prawym flamingo (prawa noga w górze - PF) i lecimy z CH 4 (sam):

1) P+3,1 p,p+4 - b. szybko!!!
2) P+3,1 p+3~3 (trzeba już zacząć biegać p+3~3 w momencie, kiedy wchodzi !...)
3) P+3,1 p,p,a 1,2,4
4) P+3,1 !+4 (4),3
5) P+3,1 P+4 a 3
6) P+3,1 3~4 (trzeba być bardzo blisko i uderzyć P+3,1 w momencie, kiedy przeciwnik będzie już leciał twarzą na ziemię. Warto to opanować, bo kosmicznie wygląda, a do tego jest okropnie powerskie!!!)
7) 3~4 (mocne, ale mało finezyjne)
8) d/!+3+4 (syf dla leszczy - nie dość, że się łatwo wykonuje, to jeszcze fw. mało pokazowe i słabe)

"Na koniec kilka wskazówek do kombinacji od 1 do 8: W momencie, kiedy koleś dostaje stuna, musisz chwilkę odczekać, aby cios go nie "ocucił", ale wyrzucił w powietrze: najlepiej czas ten wykorzystaj na podejście do ofiary. Ważne jest, aby w miejscu gdzie jest 'P' trzymać przód jak najdłużej, wtedy Bob minimalnie skraca swój dystans do ogłuszonego bądź lecącego przeciwnika. Jeśli się dużo trenuje, kombinacje takie jak te zaczynają wchodzić intuicyjnie, bez większych problemów:)"

Leżąc na brzuchu, nogami do przeciwnika:
1. 3, WS+4 d/p+1 d+4,4
2. 3 WS+4 d/p+3,4

Teraz kilka gwarancików dla Lala:
(postawa smoka) 1 g/p+2 3
(postawa tygrysa) 2 (na kucającego) g/p+4 i juggle...
(postawa żurawia) 2 w kliskа 2 (odwraca kolesia) (!+3 2+4 (rzut w plecy, bo he he! Aha - 2 nie może wejść na CH)

I jugliki dla policjanta:
1. d/!+4 d/p+1 p,a, 1,2,1,2,4
2. g/p+4 d+3+4 3+4 d/p+1 p,a, 1,2,1 SS(!) P+2 (P+2 na leżącego)
3. d+3+4 3+4 SS(p) 1 (!lip) 1,2,1,2,4
4. g/p+4 4 p,a, 1,2,1,2,4

A teraz na pożarcie wrzucamy Doktora B.! Dostałem maile od Patrycji "Unknown" Dannemann i Grzegorza Zapławy (wszystko pełne)), po których przyswoiłem sobie kilka nowych rzeczy do kalek (autentycznie - niektóre widziałem po raz pierwszy w życiu!). Poczytajcie! Moje głębokie ukłony - widać, że HC są wśród nas.

DOCTOR B.
Po ciosie CH p,p+2 wykonanym na Gun Jacku, robot automatycznie odpowiada nieblokowalnym p~4~1 (o tej opcji wie każdy, albo prawie każdy). Nieblokowalny cios i tak zostanie zrewersowany, istnieją jednak alternatywa: zamiast czekać aż Gun Jack wykona wyżej wymieniony cios nieblokowany, zaraz po wykonaniu CH p,p+2 trzymasz na padzie "górę". Zapis wygląda tak: CH p,p+2~G

Jeśli zrobisz wszystko dobrze, to Gun Jack zrobi inny cios nieblokowalny: Giant Foot Stamp (kombinacja 3+4). W tym miejscu masz parę możliwości (dokładniej dwie, o jakich wiem). Dalej trzymasz U i wtedy "Doc" wykonuje Doctor Bounce'a, trafiając przeciwnika w powietrzu, przerywając jego nieblokowańca. Druga możliwość jest o wiele trudniejsza, lecz o wiele bardziej efektowna: robisz CH p,p+2~G, przechodzisz pod będącym w powietrzu Gun Jackiem i wykonujesz Bad Stomach, a później rzut - oczywiście w plecy. Po wykonanym rzucie robisz Doctor Bounce'a. Ta kombinacja nie znalazła się bodajże na żadnej z list ciosów do T3 w polskiej prasie pss'owej.

Następny trik: jeśli Gun Jack wykona na Doktorku rzut: g/p+1+2, d/l,d,d/p+2, to drugą jego część Doktor automatycznie zrewersuje.

Teraz największa grafika - ciosy wykonywane przez Doktora z postawy TRU (True Stance), które naśladują ciosy Heńka. Do postawy TRU można się dostać na dwa znane mi sposoby. Pierwszy: robisz !+3+4, odczekujesz chwilę i trzymasz P (jeśli za szybko wciśniesz P, to Doktor zacznie biegać wokół oponenta). Jeśli zrobiłeś wszystko dobrze, doktor zacznie się cofać odwrócony plecami do oponenta, a po chwili odwróci się do niego twarzą - w tym momencie przez ułamek sekundy znajdujesz się w postawie TRU. Oto krótka lista ciosów, które udało mi się wykonać z tej postawy: d+1,2 2~1 !,1,2 1,2,2 2,2. Jest tego na pewno więcej. Z informacji zasłyszanych na Necie wynika, że w ten sposób nie można używać ciosów wykonywanych z Crouch Dasha. Ciosy te można jednak wykonać wchodząc w postawę TRU w inny, alternatywny, lecz niestety trudniejszy sposób: musisz po prostu dostać ciosem na Low; później znów przez niewielką ilość klatek można wprowadzać ciosy Heńka (Hell Swoopy, a także, prawdopodobnie, 10-string). Mam nadzieję, że ktoś z CPT ma na ten temat szerszą wiedzę i byłby w stanie rozwiać moje wątpliwości co do tej jakże nie docenianej postaci (Kali: ja wymiękam. Czy ktoś może pomóc?).

Teraz dalsza część stuffu - nieco bardziej normalnego:

Story i młody Mishima (czyt. Jin&Heniu):
Po rzucie g,p+1+2, jeśli wykonasz od razu G/P+3, a koleś zrobi tech roll, to masz gwarantowany Counter Hit, który w takiej sytuacji powoduje stuna+jakiś tam juggle (Jakiś czas temu wykryliśmy to wraz z Veronem i Kaczką, ale zapomnieliśmy napisać - jednak co się odwlekło, to nie uciekło:).

Ten sam numer można zrobić u Lawa po rzucie p,p+3+4.

Wszystkie postacie, które mogą wykonać dobicie 3~4 (Nie!hachi, Jin, Ogre) mogą to zrobić szybciej o jeden tam klatek animacji, jeśli zamiast zwykłego 3~4 zrobi się g/p+3~4 (Kali: heh - stare, powszechnie używane. Nie było jednak tego w "Kaciku...". Jak to nie było? Co się odwlekło, to...).

Balej - jeśli miałeś kiedykolwiek problem z wykonaniem 1+4 w juggle'u - gamiętaj, że po Dashu, Side Stepie WR musisz wykonywać ten cios w inny sposób, a mianowicie 4~1 (Kali: heh - nigdy tego nie czytałem świadomie:).

Lei:
"Nowy-stary" cios WS+3. Czy ktoś zauważył, co ten cios tak naprawdę wyprawia? Nie sądzę, aby było wielu takich Graczy... Wprawdzie jest wolniejszy od niemal identycznego WS+4, ale za to zadaje obrażenia o 5 pkt. wyższe. No i najważniejsze - zbiera z ziemi, podobnie jak p,p+1+2 Ogre'a. Chyba nie muszę dodawać, co to oznacza!? (Kali: nie gram Leiem, nie znałem, ale wiem, co oznacza. po kiego wuja to opublikowałem? Pewnie sobie jeszcze nie raz w brodę napluję. Nie lubię:x)

Takie same właściwości (też zbiera z ziemi) ma inny cios Lei a - PAN 2 (czyli 2 z postawy panterry).

I kilka krótkich, łatwych zagrań - gwarancików:

Gun Jack:
1. D,d/!+1WS+4

Ogre:
1. d/p+1 d+1

Bryan:
1 CH p+4 p,p+2

Nina:
1 CH p+4 p+1+2
2. CH 4 p,p+1+2 p,p+3

(Oczywiście z tych dwóch ostatnich juggle'i da się wyrwać trzymając T lub D, ale warto wiedzieć).

Kwasarang:
1. WR+3!+2

Paul:
Wszyscy grający Paulem na pewno znają kombinację 2,d+3, ale nie wszyscy wiedzą, że jeśli zrobi się p+2,d+3) pierwszy cios (p+2) zostanie zablokowany, tu drugi robi się nieblokowalny - i jest o wiele silniejszy.

King:
Może zrewersować Ankle Kick.

Nina i Anna:
Jeśli wykonasz Ninę d/\,d,d/p,p,D/T+2+3 na Annie, to na siostrze nie zrobi to większego wrażenia (nie celnie się tak, jak inne postacie). Co więcej - jeśli szybko spróbujesz zaatakować dla przykładu d/b+3+4, to... Nina sama oberwie chuchnięcie, co daje Annie możliwość wyjścia z juggle'a.

Jeśli lubisz wstawać z ziemi z którąś z nóg 3 4, to musisz pamiętać, że tej która idzie na Mid nie da się chlckounwać.

SPECIAL THANKS:
Marcin Kwiecinski
Murzyn
Patrycja "Unknown" Dannemann
Grzegorz Zapława
Ling

Hello everyone! W aktualnym wydaniu Waszego ulubionego działu :) kontynuuję swoje "wynurzenia" na temat elementów składowych RPG - tym razem na warsztat wziąłem muzykę i dźwięk. Przy okazji, wraz z Waszymi propozycjami do listy przebojów oczekuję opinii i Waszych własnych przemyśleń odnośnie poruszanych tematów. Ponadto Ścisło zadeklarował nieograniczony (prawie) support memorek, więc przysyłajcie różne ciekawostki i podpowiedzi - będę szczodry:). W tym miesiącu karty otrzymują Marcin & Wojtek Skiba z Pabianic za cenne informacje do opisu Chrono Cressa - jeszcze raz dzięki. Przy okazji przepraszam wszystkich, którzy na łamach Kącika... oczekiwali odpowiedzi na swoje pytania - jeszcze nie byłem w stanie wszystkiego sprawdzić. Za miesiąc postaram się nadrobić zaległości. A teraz Lel's read!

KĄCIK RPG
CHAPTER 9

CO BY POWIEDZIAŁ MOZART, CZYLI O MUZYCE W RPG

Chcę tu poruszyć temat ogólnej oprawy dźwiękowej gier RPG, czyli zarówno muzyki, jak i efektów czy podkładów. Oprawa ta pełni podobną rolę, co grafika - ułatwiczyniła rozgrywkę, chociaż nie stanowi jej kluczowego elementu. Występują tu jednak pewne różnice, jeśli chodzi o całokształt pełnionych funkcji (oczywiście nie mam tu na myśli różnic "oczno-usznych":), co mam zamiar wyklarować.

Na początek rola ilustracyjna. W prawie każdym eRPeGu podczas eksploracji świata towarzyszy nam jakaś odpowiednio dobrana (w zależności od lokacji) melodyjka, czasami wspomagana przez efekty dźwiękowe (tła. I tutaj powstaje pierwsze pytanie - czy jest to konieczne? Czy nie można tego ograniczyć wyłącznie do dźwięków otoczenia, czyli szumu lasu, szmeru wody lub odgłosów miasta? Dlaczego o tym mówię - słyszałem parę opinii, jakoby poprzez zaimplementowanie muzyki gra traciła na swym klimacie oraz realizmie. Faktem jest, że podczas przygód nikt jeszcze nie zauważył żadnej stojącej z boku, wesoło przygrywającej orkiestry (dobrze się kryje:), a i zapodanie wesołej melodyjki podczas eksploracji ponurych lochów nieco mija się z celem. Jednak z drugiej strony głucha cisza i ledwo słyszalnymi odgłosami (tła też może irytować - w momentach, gdy niewiele się dzieje (np. droga po mapie świata, postój na pustkowiu), można odczuć niejakie znudzenie, a tak zawsze jakaś muzyka przykuwa naszą uwagę. Wynika z tego, że zarówno obecność, jak i pewien brak (czy raczej ograniczenie) oprawy muzycznej wiążą się bezpośrednio z założeniami klimatu danej gry - zbadajmy to zagadnienie. Japońskie role-playe mają to do siebie, że ich klimat przesiąknięty jest pewną infantylnością, która udziela się również oprawie muzycznej - przygrywają nam skoczne, miłe dla ucha melodie, w samie pasujące do sytuacji panującej na ekranie. Co jednak się dzieje, gdy teoretycznie mrocznej atmosferze (np. w ponurym lobiryncie) towarzyszy sielankowa melodyjka? Nastrój diabli biorą! Wynika z tego, że twórcy muszą wykazywać się sporą elastycznością i zwracać szczególną uwagę na oprawę dźwiękową gry. Wynika z tego również, że muzyka i dźwięk pełnią istotną rolę w zachowywaniu, a nawet kształtowaniu klimatu eRPeGów, a pewnie również wielu innych gatunków gier. Osobną półkę w tej tematyce zajmuje kwestia efektów dźwiękowych. Stanowią one nieodzowny element choćby walk - chodzi tu o wszelkie sample szczęku oręża, odpalanie czarów itp. Nie powiem, aby miało to wielkie znaczenie podczas rozpatrywania atrakcyjności gry, jednak pewną rolę to pełni. To samo powiedzieć można o efektach towarzyszących interakcji z otoczeniem - odgłosach kroków, otwieraniu drzwi, czy wykonywaniu jakichś czynności. Jeśli dźwięki te prezentują wysoki lub nawet przeciętny poziom, nie rzutuje to ujemnie na grywalność - gra się dobrze. Jeśli jednak odgłosy takie zostaną spartaczone i zamiast pseudo naturalnych efektów słychać jakieś pierdy i pochrząkiwania, to gra traci sporo na swym image'u.

Jest jeszcze jedna sprawa - dialogi. W niewielu japońskich role-playach mamy do czynienia z "mówionymi" tekstami, a i wtedy najczęściej są one sporadyczne (SQUARE w ogóle nas takowymi nie raczy). Wszystko przez ograniczenia czasowe i pojemnościowe - nagranie takiej ilości dialogów nie tylko zajęłoby kilka dodatkowych płytek, lecz również wymagałoby olbrzymiej ilości czasu, a ten dla Japończyków jest cenniejszy od jenów (H można wspomnieć o ewentualności efektownej kompresji danych, ale to byłoby bez sensu...). Z drugiej jednak strony umieszczenie choćby niewielkiej ilości sekwencji "mówionych" podnosi atrakcyjność gry - pozwala na pełniejsze poznanie występujących w grze, kluczowych postaci, zwłaszcza jeśli głosy zostały odpowiednio dobrane (dobrym przykładem może być to GRANDIA).

Jakie jest więc idealne rozwiązanie? Co do jakości wszelkich dźwięków, to sprawa jest jasna - muszą prezentować poziom przynajmniej przeciętny, znośny dla ucha. A co z muzyką? Japońskie eRPeGi już zdążyły przyzwyczaić nas do pobrzmiewających wszędzie melodyjek, z czego akurat jestem zadowolony, gdyż zwłaszcza SQUARESOFT oferuje wiele niezapomnianych kawałków. Z drugiej jednak strony twórcy powinni nastawiać się na odpowiednie dopasowanie oprawy dźwiękowej do założeń klimatu gry - czasami lepszym rozwiązaniem jest odpowiednia cisza, niż jakaś czadowa kompozycja. Tym jednak, z czego developerzy nie powinni rezygnować, jest przewodni motyw muzyczny gry - zawsze można taki zanucić pod nosem, a potem jeszcze raz odpalić gierkę, aby się ponownie zasłuchać. A jeśli motyw ten połączony zostaje z wokalem, to możemy potem odwiedzić karaoke:).

Skoro o wokalach mowa, wygrzebałem z nety teksty dwóch znanych Wam zapewne piosenek, z dwóch sztandarowych tytułów SQUARE. Są to:

"EYES ON ME"

Słynna piosenka miłosna z FINAL FANTASY VIII, m.in. kończąca grę.
Kompozytor: Nobuo Uematsu
Wokal: Faye Wong

Whenever sang my songs
On the stage, on my own
Whenever said my words
Wishing they would be heard
I saw you smiling at me
Was it real or just my fantasy
You'd always be there in the corner
Of this tiny little bar

My last night here for you
Some old songs, just once more
My last night here with you?
Maybe yes, maybe no
I kind of liked it your way
Now you shyly placed your eyes on me
Oh, did you ever know?
That I had mine on you

Darling, so there you are
With that look on your face
As if you're never hurt
As if you're never done
Shall I be the one for you
Who pinches you softly but sure
If brave is shown then
I will know that you are no dreamer

So let me come to you
Close as I wanna be
Close enough for me
To feel your heart beating fast
And stay there as I whisper
Now I loved your peaceful eyes on me
Did you ever know
That I had mine on you

Darling, so share with me
Your love if you have enough
Your tears if you're holding back
Or pain if that's what it is
How can I let you know
I'm more than the dress and the voice
Just reach me out there
You will know that you're not dreaming

"SMALL TWO OF PIECES"

Końcowa piosenka z XENOGEARS; kto nie słuchał, niech żałuje:)
Kompozytor: Yasunori Mitsuda
Wokal: Masato Kato

Run through the cold of the night
As passion burns in your heart
Ready to fight, a knife held close by your side
Like a proud wolf alone in the dark
With eyes that watch the world
And my name like a shadow
On the face of the moon

*(***refren***)*
Broken mirror, a million shades of light
The old echo fades away
But just you and I
Can find the answer and then,
we can run to the end of the world
We can run to the end of the world

Cold fire clenched to my heart
In the blue of knight
Torn by this pain, I paint your name in sound
And the girl of the dawn with eyes of blue, and angel wings
The songs of the season are her only crown

refren

We met in the mist of morning
And parted deep in the night
Broken sword and shield, and tears that never fall
But run through the heart
Washed away by the darkest water
The world is peaceful and still

refren

Martwi mnie jeszcze jeden problem. Jako zagorzały miłośnik gierkowych soundtracków z chęcią dorwałbym jakieś konkretne płytki, lecz niestety - jeszcze mi się w Polsce nie udało natknąć na sklepy muzyczne oferujące takowe nagrania. Co prawda w Internecie można daną płytę zamówić (np. na stronie http://gamemusic.com), lecz rozprowadzające je firmy nie mieszczą się w naszym kraju i za takie usługi żądają bajońskich sum - średnio ceny oscylują w granicach 30 $ = 135 zł. Dlatego PROSZĘ O POMOC! Jeśli ktoś z Was zna firmy sprowadzające po rozsądnych cenach takowe nagrania, niech bezzwłocznie da mi znać, a umieszczę tę informację w "Kąciku...", i wydaje mi się, że nie jestem jedynym zainteresowanym tą sprawą.

NEWS

XENOGEARS 2?

MONOLITH SOFT, jeden z oddziałów NAMCO, rozpoczął pracę nad nowym RPG, którego premiera nastąpić ma w grudniu 2001. Co ciekawsze - gra ma w dużej mierze przypominać XENOGEARS, zresztą powstaje ona przy udziale jednego ze współtwórców przeboju od SQUARE, obecnie zatrudnionego przez MONOLITH. Oczywiście nie będzie to XENOGEARS 2 z nazwy (prawa autorskie itp.), lecz zarówno pod względem graficznym, jak i merytorycznym ma się Graczom kojarzyć z owym starym, dobrym eRPeGiem. Sama idea stworzenia X2 ponoć przez jakiś czas kiełkowała w mózgownicach gości ze SQUARESOFT, lecz w końcu została zarzucona, aby zacząć odrodzenie pod szyldem innej firmy. Jak na razie nic więcej na temat gry nie wiadomo - poczekamy, zobaczymy.

Legend of Mana

HODOWLA STWORKÓW

CECHY CHARAKTERU

Odbijają się one na zachowaniu potwora w czasie walki, a można je sprawdzić w zagrodzie, wybierając pasującą się dalikwentowi opcję "Pet it".

Negatywne:
Lazy - potworek obija się podczas walki i nie robi prawie nic.
Arrogant - stworek pcha się przede w tłum i najczęściej obrywa.
Lonely - zwykle "przylepia się" do postaci, lecz pomaga rzadko.
Scheming - potwór generalnie unika walki.

Pozytywne:
Calm - potworek atakuje strategicznie (przyjaciele) szarżą się).
Aggressive - stworek koncentruje swoje ataki na wybranym przeciwniku.
Friendly - stwór pomaga jak może, towarzyszy postaci i wspiera ją w walce.

ŁAPANIE STWORÓW

Miejsca i warunki występowania potworów (semi-humans):
1. Chobin Hood - Jungle - Dryad lv.3
2. Mad Mallard - Lake Kilma - Wisp lv.3
3. Tomato Man - Horn Peaks - Sala lv.3
4. Sahagin - Duma Desert - Dryad lv.3
5. Succubus - Flog Snowfield - Shade lv.3
6. Narcissos - Junkyard - Gnome lv.3
7. Goblin - Lumina - Dryad & Shade lv.3

ZDOLNOŚCI STWORÓW

Większość posiadanych przez stworków zdolności (tych automatycznych) dotyczy zwiększania/zmniejszania zadawanych/otrzymywanych obrażeń w stosunku do danego typu potworów. Zdolności takie aktywne są przez cały czas, istnieją jednak takie, których działanie uzewnętrznia się w innych warunkach, najczęściej dzięki synchronizacji w walce pupila z bohaterem. Poniżej wymieniam najczęściej spotykane zdolności:

EFCT PLS anomalia - dodaje daną anomalię przy ataku.
EFCT DFNS anomalia - zabezpiecza przed daną anomalią.
ATTK PLS Typ Stwora - zwiększone obrażenia zadawane danemu typowi stworów.
DFNS PLS Typ Stwora lub efekt - zwiększona odporność przeciw danemu typowi stworów lub danemu efektowi (np. Breath).

Różne ciekawe stwory i pozostałe zdolności:
Poltergeist Boo - Luck Plus - synchronizacja zwiększa szansę pozostawienia przez przeciwnika nalkatowego przedmiotu (musi zaistnieć w czasie jego śmierci).
Rabite - HP Recovery - zwiększa szybkość odnawiania HP, ponadto królik jest stworkiem osiągającym najwyższy współczynnik Luck (nawet około 50 przy maksymalnym poziomie doświadczenia).
Land Dragon - najsilniejszy stworek w grze, jego Breath powala każdego rywala.
Springhall - Invincible - synchronizacja powoduje nietykalność!
Chocobo - Status Recovery - powoduje usuwanie anomalii.
Lizardon - Pak'n Choco - stworek upuszcza co jakiś czas Pak'a Chocolate - przedmiot regenerujący HP.
Skeleton - Regeneration - szybciej powstaje po nokaucie.

SEKRETY

W grze zaimplementowano możliwości uzyskiwania ciekawych rzeczy przy korzystaniu z Save'ów innych gier SQUARE. Cały trik polega na wejściu podczas gry na ekran zapisu stanu, podświetleniu interesującego nas Save'a i, po chwili, anulowaniu akcji. Następnie można udać się do wybranej lokacji, aby zastać niespodzianki:
1. SAGA FRONTIER 2 - w Bone Fortress na trzecim piętrze, na mostku włodącym do kościanego smoka (po wypełnieniu odpowiedniej misji) walczyć można z Deathbringerem II i otrzymać najsilniejszy miecz z SF2 - Neishiberin (ZNSword, siła 62).
2. FINAL FANTASY VIII - na zachodnim krańcu Dowiley jeszcze raz spotkać można Duelle'a oraz jajo stworka, który okazuje się Chocobo.
3. CHOCOBO RACING - po ukończeniu "Catchin' Lilipops" możemy iść do Polpota Harbor, gdzie na ekranie mapy pojawi się nas Sklepy i wręcza plerścień Fastest Wheel.

CIEKAWOSTKI KOWALSTWA

W tym miesiącu prezentuję obiecane sekrety obróbki wyposażenia w warsztacie kowalskim - jest tego sporo, chociaż nie udało mi się jeszcze zdobyć wszystkich informacji na ten temat.

COINS

Zawierają Elementai Spirits i podnoszą poziomy nasycenia przedmiotu danym żywiołem - srebrne o 1, złote o 2. Za pomocą podstawowego procesu Alterlage można uzyskać maksymalnie czwarty poziom nasycenia, gdyż dalszy wzrost anulowany jest przez konflikty poszczególnych elementów (np. Salamander powstrzymuje Undine - i na odwrót). Wraz ze wzrostem poziomu zwiększa się siła ognia oraz typ zadawanych obrażeń, zaś pancerze otrzymują poszczególne odporności na dane żywioły. Ponadto nieznacznemu wzrostowi ulegają parametry wspomagające danego przedmiotu:

Aura: Luck +1
Gnome: Defense +1
Undine: Magic +1
Salamander: Power +1
Dryad: HP +1
Jinn: Skill +1
Wisp: Charm +1
Shade: Spirit +1

MANA STONES

Są odpowiednikami srebrnych monet żywiołów i posiadają te same właściwości. Występują tylko w czterech odmianach - Fire (Salamander), Earth (Gnome), Wind (Jinn) i Water (Undine). Można je kupować.

MANA CRYSTALS

Specjalne kryształy zawierające energię many, można je kupić w sklepach jubilerskich, np. w Geo lub Bejeweled City (po questcie). Ich właściwości umożliwiają przede wszystkim uzyskiwanie wyższego niż 4 poziomu nasycenia elementami, co równoznaczne jest ze zwiększaniem siły obrabianej broni.
Sun Crystal ..... Sun God
Jeśli zdolność ta okupuje wszystkie trzy widoczne sloty broni, pojawia się dodatkowy atak (w Plunge)
Moon Crystal ..... Moon God (Wisp I Shade lv.3+)
Jeśli zdolność ta okupuje wszystkie trzy widoczne sloty broni, pojawia się dodatkowy atak (w Plunge)
Glow Crystal ..... Nymph of Dawn
umożliwia osiąganie za pomocą Coins do szóstego poziomu nasycenia danego elementu
Chaos Crystal ..... Ancient Moon
znosi konflikty żywiołów, co umożliwia zwiększanie nasycenia przeciwstawnych elementów

SEEDS

Wszystkie zwiększają nasycenie elementem Dryad i oprócz Spiny Seed, która wrzuca w slot karty Yggdrasil, zapełniają sloty kartami Dryad.

PRODUCE

W przypadku pancerzy najczęściej otrzymujemy zabezpieczenia przed anomaliami, w przypadku broni możemy zwiększać siłę ataku. Ponadto poszczególne "owoce" lekko zwiększają dodatkowe parametry sprzętu.

Refligrapes	-	Mag+1
Dicebarry	God of Wind	Lck+1
Mangoelephant	-	Hp+1
Logual Shoes	Spirit	Ski+1
Pear O' Heals	Spirit	
Squiziphie	-	zwiększa poziom Undine o 1
Citrisquid	-	zwiększa odporność pancerzy na Strikes, zmniejsza na Slashes
Springaaana	Heaven's Scale	tylko dla pancerzy
Apricat	-	Ski+1
Applesocks	-	Ski+2
Pine O' Clock	-	wprowadza zabezpieczenie na Sleep
Bazamalon	-	Str+1
Rhinoleage	-	wprowadza zabezpieczenie na Poison
Sweet Maui	-	Def+1
Cornflower	-	zwiększa poziom Wisp o 1
Needlefiesa	God of Thorns	zwiększa wszystkie odporności pancerzy
GarlicCrown	King	Str+1
Honey Onion	Princess	Def+1, zwiększa poziom Dryad o 2
Peach Puppy	Wolf	Hp+2, Ski+2
Heart Mint	Mother of Gods	
Spade Basil	Ruler of Sky	
Orcaplant	Ocean God	
LiliPods	Enticed Nymph	
Fishy Fruit	Spring	zwiększa poziom Undine o 2 oraz dodaje w pancerzu obronę przeciw Gnome
Conchernig	Spirit	

Poniższe komponenty dają różnorakie efekty, których uzyskanie czasem wiąże się z koniecznością posiadania danego poziomu nasycenia danym elementem.

FEATHERS

Angel Feather	-	Charm+1
Raven Feather	Raven	Mag+3, Charm+3
Clear Feather	-	zwiększa siłę ataku broni
White Feather	Nymph of the Sky	+1 do wszystkich parametrów
Flaming Quill	Phoenix (Sala lv.3+)	Pow+5, Ski+5
Moth Wing	Spirit	

FANGS&CLAWS

Sharp Claw	-	zwiększa siłę ataku
Healing Claw	Tower (Wisp lv.3+)	
Zombie Claw	-	protekcja na Paralysis (Pendant)
Poison Fang		
Vampire Fang		
Scissors		
Giant's Horn		

BOTTLES

Ether	Spirit	
Holy Water	Cleric	Charm, Spr+3, zwiększa siłę ataku broni
Aroma Oil	Wisdom Goddess	
Dragon Blood	God of War	Pow+10, Chr+5

POWDERS

Ash	Volcano	
Brave Dirt	Dying Earth	zmniejsza wszystkie parametry - unikat!
Sulpher	Sorcerer	
Rust	Pixie	
Knockout Dust	Pixie	
Sleepy Powder	Pixie	
Poison Powder	Pixie	
Hairball	Spirit (Dancing Girl)	

URNS

Ear of Wheat	Fertility Goddess	rozdziela zdobyte doświadczenie na wszystkich członków drużyny
Electricity	Thunder God	Pow, Def, Skill+5

PELLETS

Blackened Bat	-	protekcja na Darkness (pendant)
Baked Beach	-	Wisp def. (pendant)

POUCHES

Needle	God of Thorns (Dryad lv.3+)	zwiększa odporności pancerza
Hairball	Spirit	
Mirror Piece	Mirrored World	
Mossy Scroll	Sage	

VIALS

Są to specjalne przedmioty, których działanie jest bardzo krótkotrwałe, ij. ulega anulacji przy kolejnym "alterlage". Przydają się jednak, gdyż znacząco polepszają parametry ekwipunku.

Mercury	Witch	
Ghost's Howl	Sacrificed Nymph	
Virgin's Sigh	Goddess of Love	
Dragons Breath	Man of Valour	zwiększa siłę ataku broni

EYES

"Oczka" są bardzo niebezpieczne, gdyż wprowadzają do slotów karty Pixie, które zazwyczaj wyłącznie obniżają parametry (chociaż nadal niewykluczone są jakieś przydatne kombinacje z innymi przedmiotami).

Na koniec podaję wykaz stworów, na których możemy zdobyć niektóre z rzadszych surowców i przedmiotów oraz niektóre miejsca ich występowania:
1. Chess Knight - Tower of Leiros - Adamantine (Metal)
2. Weedling - Gate Grottos, White Woods - wysokiej klasy drewno
3. Poltergeist Boxes - Buccaneer na dolnym pokładzie (dolne drzwi po lewej) - Chaos Crystal, Sun Crystal, Moon Crystal
4. Shadow Zero - Gate - Tuttle Rock, Aerolite
5. Darkstalkers - Underworld - Ragnarock Sword
6. Springball - Utkan Mines - Divine Flail
7. Malboro - Jungle - Spiny Seed
8. Tyrannos - Jungle - Fossil (Stone)
9. Pincher Crab - Madera Beach - Full-Metal (Metal)
10. Chimera Beast - Lucania, Underworld - Gaeus Tears (Stone)
11. Land&Sky Dragon - Mana Tree, Flog Snowfields - Dragon Scales/Hide/Blood

- Puk, puk! Kto tam? Ja! Co za chodzenie "z"?! PlayStation 2! Aha, momencik...

Hiehie! Nie powiem - nie uspokoiło się nic a nic. Jeszcze momencik", a Pani Listonosz wciąż ugina się pod ciężarem listów, które musi taszczyć na drugie piętro budynku, w którym mieści się Redakcja. Tak trzymać! Po ostatniej edycji TGS można spodziewać się sporej dawki wspaniałych tytułów na PS2, zaś prezentacje wersji grywalnych, czy też choćby klipów zatkały buzki wielu niedowiarków - w tym pseudo zwolenników DC i nieistniejącego systemu X-box. Ha, wkrótce zatańczymy! Jednak stary, dobry, wysłużony Soniak ma się wciąż w najlepsze (linia tytułów zaskakuje). Są gry dobre, są i złe - nic nie odbiega od utartych kanonów. I cieszy mnie, że jesteście, Szanowni Czytelnicy, wciąż tak aktywni w kwestii korespondencji, co po kilku latach "znajomości i współpracy" wydaje się nieco zastanawiające, nieprawdaż? Czyżbyście darzyli nas sympatią...? Eee...

Kontakt - mail: hiv@grupa69.netpol.pl, tel. kom. (0608) 33 82 82 lub adres Redakcji.

PS Uprzejmie dopraszam się o większą ilość makulatury. Ludzisku idzie zima, przeprowadziłem się na swoje, a że mieszkam na końcu świata (tuż za moim oknem ptaki nawracają, serio!) i system ocieplania budynków szwankuje! Nie zawiedźcie mnie! Brrrr

NOTATKI:

PRYWATA:

ZA GÓRAMI

"[...] Wstyd mi się do tego przyznać, ale... Nie zacznę od nowa. Otóż mieszkam w małej, tzn. malutkiej wiosce niedaleko "Ruskich" i wypad "do miasta" oznacza święto w rodzinie. Konsolę PSX posiadam już niespełna rok lecz o PSX EXTREME dowiedziałem się dopiero 4 miechy temu (właśnie podczas jednych ze "świąt")!!! Ludzie jestem podniecony do tego stopnia, że postanowiłem napisać do WAS, a powinniście wiedzieć że pisanie listów nawet do ukochanej dziewczyny rzadko kiedy mi wychodzi (może dlatego, że mieszka 3 gospodarstwa od mojego ;). Wracając do tematu: po przeczytaniu wszystkich numerów PE, jakie do tej pory zdążyłem dorwać (czyli 4) zdecydowałem się na kupno numerów archiwalnych i to wszystkich jak leci od początku! I wiecie co? Już nie mogę się doczekać, kiedy listonosz - Krzychu zapuka do mych drzwi!!! PS. Pomóżcie mi! Nie wiem, jaką kasywę mam sobie obrać! [...]"

Rafał ???

Doprawdy, nie wiem kto Ci powiedział, że jak wpłacisz kasę na archiwalia, to możesz liczyć na to, że ją dostaniesz. Facet, świat opiera się na oszustwach! Obudź się! Masz tu okładkę PE#2 i poczytaj napisy...

No nie ma co... gdzieś Ty się uchował?! Jak jednak mawiają "Lepiej późno niż wcale" Cieszy się niezmiernie w imieniu grona redakcyjnego iż mamy w Tobie nowego, zapalonego Czytelnika. Mam nadzieję iż ten numer PE trzymasz w rękach jeszcze zanim zapukał Krzychu, bowiem pewnie nie będę świadom iż jest tyle wieści w jednym podejściu... Zresztą znać z tego świata, pewnie rozumiesz spełzną na niczym (cenzura). A co do Twojej prośby dot. pomocy w dobraniu kasy, to... czekaj... niech ja tylko pomyślę, uschowię moje pyane szare komórki (hic!). Mam! Od dzisiaj wujek HIV okrzykuje Cię "Macie ca". A zatem "Macico ???" bądź zdrów (niejaki "rak" czyha!)

DE BESTI

"[...] (...) Kolejny argument świadczący o Waszym debeściarstwie, teksty publicystyczne. I to nie byle jakie, tylko pisane przez maksymalnie odjechanych świrów. Choć początkowo nie byłem przekonany do tego, że pomysł zaskoczy, teraz jestem tego pewien w 100%. A czytając teksty w ostatnim numerze PE - wynurzenia zboczeńca-HIV'a i chlaśniętego Myszaqa - po prostu płakałem ze śmiechu i nie wierzyłem iż którakolwiek z tematycznych gazet będzie mieć na tyle odwagi, aby posunąć się tak daleko (hej, balansujecie po cienkiej linii obłudy i nieprzyzwoitości!) Gratuluję i czekam na kolejne zaje***te kawałki! [...]"

Grel, Wałbrzych

Szczerze mówiąc odpychając [illegible] takie teksty publicystyczne także nie lubię, a to iż zostaną przez Was tak ciepło przyjęte. Cieszymy się, staramy nie zwalić się na nie w przepaść (z oczywistym [illegible]). Dostajemy telefony od zbulwersowanych rodziców pociech (kto dostaje kuna tak ten dostaje... Mr S), które zaglądają się w odmęty podczas lektury PE, choć tak na dobrą sprawę nic sobie z nich nie robimy (ani słowa więcej... Mr S). Oczywiście jeśli delikwent nie ma do przekazania nic konstruktywnego, jemu mięsem rzuca i wymyśla nam od najgorszych (a przeklina tak się zdarza). W naszych łbach kołtuną się jeszcze bardziej szalone kawałki (przekonacie się przy okazji Wy niedługo). Co jeszcze? Cóż, pozostaje Ci jeszcze poczekać...

Dobra. Pora pokazać światu prawdziwe oblicze Myszaqa. To nie żaden świr, zwyrodniałiec ani dziennikarz, tylko zwykły ŻELPEN, który na co dzień chodzi w "adidasie" i sweterku, porządniejszej w tramwajach damskie torebki. Mamy na niego tę oto, kompromitującą fotografię.

GRAFA

"[...] Nie mam zamiaru wygłupiać się, tylko wprost stwierdzę, że mam "dzianych" rodziców, więc nie będę miał większych problemów ze zdobyciem kasy na kupno Czamu!! Czytam tu i tam adnotacje nt. Dreamcasta i przyznaję, że konsola Segi kusi mnie, ale dwa sprzęty na raz to już za wiele - wolę poczekać i kupić PS2, poza tym do DC nie jestem przekonany... (...) Do grafiki generowanej przez DC nie mam większych zastrzeżeń (ani nie oczekuję zbyt wiele), a na PS2... Nie widziałem PS2 w akcji (przegapiłem EXTREME PARTY niestety, teraz walę łbem w ścianę), ale sądząc po ocenach (pod kątem grafy właśnie) jakie wystawiacie gromi na ten sprzęt - nie jest to odjazd, na który czekam. Uwielbiam wyścigi i z zaciekawieniem przeczytałem recenzję TYPE-S autorstwa HIV'a. Skoro przyznał on tylko "7" za grafikę, to jak prezentuje się ona względem np. GRAN TURISMO 2 (przypominam - także "7")? Czy można to jakoś przyrównać? [...]"

Gazik, Swarzędz

A to dobre sobie! Okl, opanowuję śmiech i zabieram się do roboty... Zapomnij o jakimkolwiek punkcie odniesienia co do ocen za grafę przyznawanych gromi na PSX i PS2. Punkt odniesienia nie istnieje. Spróbuj wyobrazić sobie dwie gry 1 - na PSX, wyświetlana w niskiej rozdzielczości, chodząca w 2 ramkach, oferująca niezbyt rozlazłą paletę kolorów wykazującą tendencję do zarywania, 2 - na PS2, śmigając w wysokiej rozdzielce, w jednej ramce, z 32 bitową paletą kolorów i pięknymi czy to postaciami, czy też samochodami (ze 6 piksel - zero sylnych rozmyć). O ile jesteś w stanie pojąć i przyswoić sobie, a nawet logicznie wytłumaczyć przyznanie oceny "7" grze na PSX tak w przypadku gry na PS2 jest to dla Ciebie niestrawną. A zatem wiedz, iż nie przyrównujemy gier pod kątem wykonania od strony graficznej na obie platformy bo mijałby się to z celem. Tytułem ciekawostki wspomnę także, iż my - zgiełkiem iż stanowiły przed nie było jak mi wyzwaniem podejmując się oceniania gier na PS2 (grafika). Dlaczego ...? Bo i jak rozumieć ocenę "10". Czy oznacza ona maksymalne możliwości PS2, których nie jesteśmy nie znamy, czy też przyrównywać je do [illegible] Dreamcasta? W przypadku [illegible] nie ma mowy o jakichkolwiek porównaniach, bo nawet karta GeForce 2 ledwo zipie przy PS2, zaś Dreamcast, choć z założenia ciemniejszą grafę tad na tj. cieszącą oko, nie jest w stanie podjąć walki z Czamu!. Nie wiem jak inni, ale ja oceniam grafę na PS2 w ten sposób, jak ją widzę na dzień dzisiejszy, tzn. jak wypada na tle innych platform + czy sama w sobie kręci. To, że TYPE-S obdarowałem "7", a RR5 "9" wydaje się wymowne. Ot, RR5 wg mnie, to obecnie najlepiej wyglądająca gra traktująca o wyścigach samochodowych (ogólnie otoczenie + wyrazistość obrazu + płynność animacji, choć można [illegible] bardziej dopakować. Gdy wyjdzie RR6, grafa w RR5 z pewnością [illegible] wiem ze swoje [illegible] tak właśnie system ważnych za [illegible], [illegible] i podziwiający na [illegible] BTW. Nie marzyła mi się [illegible] wania jakichś [illegible] mebli [illegible] sto z Twoją [illegible] wasza oczy[illegible] po "atrakcyjnej cenie"? Hmmm...

PRZEPRASZAM, CZY TU BIJĄ?

- lista dyskusyjna

Wyrażam zainteresowanie [illegible] grup dyskusyjnych, otwieramy grupę "Przepraszam, czy tu biją?". Zbierać tu będę Wasze opinie dot. różnych tematów. Zasada: Wy się powiadacie się, ja podsumowuję dyskusję. Jeśli uważam że za słosowne (jeśli uzbiera się więcej makulatury, to wrzucam do pieca:). Tematy:

- PlayStation 2 a inne konsole
- Ocena gry: sposoby i miarodajność ocen
- ewolucja technologiczna a gry. Od PONGa do MGS2. Czy zachodzą jakieś zmiany z korzyścią dla gier, czy wręcz przeciwnie. Co sądzisz?
- rola PSX EXTREME w kształtowaniu się młodego [illegible]
- [illegible]
- PlayStation a PC
- Twoje ulubione 10 gier na PSX (z uzasadnieniem)
- Zloty Czytelników PE. [illegible] wrzesień i październik
- RESIDENT EVIL, FINAL FANTASY, TEKKEN. Która część danej serii jest najlepsza i dlaczego...?
- Dziewczyny i Playstation. Dlaczego grają? Jak zaczynały? Jakie gry preferują? Piszcie!

Eh, co jest??? Dlaczego tak mało piszecie? I nieleżnie trzeba pisać na wszystkie tematy - można się skupić na jednym. Czekam!

Za [illegible] [illegible] [illegible] LISTY DYSKUSYJNEJ!!!

EP VHS

?: "[...] Jestem zainteresowany kupnem kasety zawierającej ulajnione materiały z EXTREME PARTY ale brakuje mi bodźca zachęcającego. Postarajcie się udowodnić mi, że ta kaseta jest warta mojej kasy [...]"

Kuba, Rzeszów

Wejście w posiadanie jednej z kaset z limitowanej edycji [illegible] warte wydanej [illegible] Dlaczego? [illegible] z łaską [illegible] było głośno [illegible] Fajnie po wydaniu [illegible] chipsów i [illegible] 1,5 godz. jesteś zadowolony co jednak szybko mija, gdyż w gazecie [illegible] znajdujesz notkę z informacją o nadchodzącym mega hicie prosto spod igły Jamesa Camerona (T4?). A nasza kaseta będzie tkwiła nie tylko na Twojej ulubionej półce z przekrętami, ale na długo pozostanie pod Twoją kopułą. Podpowiem Ci jeno, iż kaseta owa zawiera materiały unikalne, a nawet takie, o których nie wiedzieliśmy, że jesteśmy w ich posiadaniu. Trzeba wiedzieć jednak, że jakość tegoż studiu jest niema[illegible], co czyni go jeszcze bardziej unikatowym. Zresztą i tak już się spóźniłeś. Sciera stwierdził, że wyślemy tylko ograniczoną liczbę kaset i w chwili obecnej wszelkie zamówienia są już wstrzymane. Już żału[illegible]

ZAGUBIONY

?: "[...] Byłbym niezmiernie zobowiązany, gdybyś pomógł starszemu koledze przy podejmowaniu decyzji co do dodatków do PS2. Jako "dodatki" rozumiem przede wszystkim TV, amplituner (najlepiej kino domowe), kolumny. Nie ukrywam, że od jakiegoś czasu jestem "out of the blues" w temacie sprzętu, więc nie znam nowinek, trendów, standardów etc. Chciałbym to wszystko posiąść w ciągu ok. 2 - 3 miesięcy, żeby po kupnie PS2 cieszyć się w pełni jej możliwościami. Po wstępnym rozpoznaniu rynku myślę o TV ***** i kinie domowym ****** Co wg Ciebie dany sprzęt powinien posiadać, aby być z niego w pełni usatysfakcjonowany (przecież nie cały czas będę pogrywał na konsoli.) [...]"

Misiek, Andrajh City

Jako że odpowiedź na to pytanie kieruję do [illegible] pragnę przestrzec, iż na wszelkie zabawki elektroniczne trza mieć full kasy, co jest oczywiste. W życiu jest kilka spraw, które sporo kosztują: kobieta, dom, rozrywka i [illegible]. Pomijając dwa pierwsze punkty tejże wyliczanki, skupię się nad trzecim, czyli ostatnim. O pierwszym mam zamiar napisać tego księgę, a już wydaną opasać złotymi pasami oraz platynową klamrą, hiehie!) "Karierę" należy rozpocząć od kupna konsoli to oczywiste, ale póki co nierealne, toteż proponuję kupno telewizora i to oferującego ekran [illegible] przekątne, obraz [illegible] rzący co najmniej 25 [illegible] 28 [illegible]. Przydałoby się, aby odbiornik pracował w trybie 100Hz, jednak w przypadku PSX różnic nie widać (PS2 nie sprawdzałem). Koszt wg uznania i własnych preferencji.

Jest jeszcze drugie wyjście, dla mniej kasiastych: wytnij kolumnę nożyczkami i idź na ksero. Odbij ją dwa razy (będziesz miał stereo) - z powiększeniem 1000%, a potem obie wersje przyklej na meblościankę. Teraz weź mazak i od każdej kolumny zrób czarną kreskę biegnącą do konsoli. No i jak, słychać?

co do firmy a [illegible] należy zwrócić uwagę na sprzęt pod kątem użyt[illegible], czyli jak przetwarza sygnał telewizyjny [illegible]. Wszyscy [illegible] "nowości" niech[illegible], odpuszczą sobie "plazmy", kosztujące bajońskie sumy, gdyż nie nadają się do użytku domowego [illegible]. Koszt TV 3 tys. zł wzwyż. Kino domowe. Również wg uznania, ale na [illegible] z AC-3 i DTS [illegible] co [illegible] (5 [illegible] po [illegible] sam z [illegible] Tylko na [illegible] że [illegible] telewizji oraz słuchania muzy.

[illegible]

?: "[...] 1> Jeżeli przegram w domu oryginalną grę na własny użytek - czy jest to piractwo? 2> Zlikwidujcie "Pchli Targ" - niepotrzebnie zajmuje miejsce [...]"

Łukasz, Szczecin

ad 1> Niestety, ale w przypadku PSX a tak. Nie mam zamiaru cytować konkretnych paragrafów itd., ale wg prawa nawet POSIADANIE pirackiego oprogramowania to przestępstwo. 2> No widzisz, a gro Czytelników domaga się (to stanowczo) cza[illegible], [illegible] się życiem w negocjacjach argumentu siłowego rozwinięcia tej rubryki. Jak wiadomo, jeszcze się taki nie urodził, który by wszystkim dogodził, zatem rubryka zostaje w niezmienionej formie na przekór Tobie, hiehie! Pewnikiem zło[illegible] ścisz się okrutnie. Spoko, to zdrowo, ale nie przesadź, bo będziesz wyglądał jak Sciera. [te, a w ryja chcesz zarobić? - Mr Ś]

PRÓCHNO

?: "[...] HIV, czy miałeś taką akcję, że chorernie chciało Ci się grać, ale po odpaleniu gry już Ci się odechciewało? Mnie takie uczucie towarzyszy już od miesiąca! Pomocy! Co mam robić?! [...]"

Bobek, e-mail

Chciałbym wpompować w Twoje żyły entuzjazm, chciałbym Ci pomóc, dostarczyć adrenaliny i sprawić, abyś poczuł się lepiej. Niestety, starzejesz się, powoli dostrzegasz, że granie jest dobre dla dzieciaków, nie dla Ciebie. Rada na dziś: zażyj gorącej kąpieli, koniecznie z rumiankiem, walnij browca i połóż się spać. Rano odpal konsolę - chęć na granie z pewnością wróci. Jeśli nie - pozbądź się konsoli i kup pe[illegible]. Jeśli to uczynisz, po upływie ok. miesiąca sprzedasz komputer albo wyrzucisz go przez okno, a wtedy dorwiesz się do konsoli z wywieszonym ozorem, gwarantuję. [to prawda. Mr Ś]

NAGRODA KARTA PAMIĘCI

********LIST MIESIĄCA********

"[...] HIV! Mam sprawę, muszę to z siebie wyrzucić. Już od dawna pragnę Cię uświadomić, że jesteś zje****ny! Jak na Ciebie patrzę - na Twoje miny, jak czytam Twoje teksty (i staram się je zrozumieć), to mi się w kieszeni rozmienia (mam już sporo drobnych). Ale nie obrażaj się, nie jesteś sam! Ja także mam ostro naje******ne i przyznaję, że się z tego cieszę! Zazdroszczę, że wszyscy w Redakcji mają Cię na własność przez cały dzień, widzą Twoją twarz, słyszą Twoje teksty i czują Twoje pierdy. Wreszcie trafiłem na bratnią duszę! Musimy się spotkać i obalić jakąś flaszkę, pogadać o życiu, pieniądzach itp. I ostrzegam resztę z(Red.)ów: jedno złe słowo na HIV'a i wujek Masta rozp*********li wszystkich jak trzeba, jednym machnięciem ryja! [...] PS. I powiedz swoim kolesiom, żeby mnie nie denerwowali partacząc gry na PS2 takimi słitowymi ocenami. No paka, morda! [...]"**

Robert, Olsztyn

Z relacji osób zainteresowanych wynika, iż wcale nie są tak entuzjastycznie nastawione do towarzystwa mojej persony. Jestem obrzydliwym łajtusem, rozpieszczonym gnojem potrafiącym nie jednemu sprzykrzyć żywot - czasami na wyszukane sposoby, czasami niemalże według podręcznika. Zapewniam Cię, że nikt z Redakcji mnie nie "ma", a moja facjata może się przejeść, szczególnie gdy po obaleniu flaszki przypominają o sobie hormony. Poza tym osoby, które kocham płaczą przeze mnie, moje teksty zazwyczaj są obraźliwe i nie na miejscu, a pierdy wyjątkowo kąsające. Jeśli wizerunek takiego kolo Ci odpowiada, to zapraszam na wylewne rozmowy o życiu i pieniądzach;). Aha, moi kolesie nie czynią tego z nudów - po prostu w miarę obiektywnie opisują i oceniają to, co widzą i co czują. (D). HIV, a myślałem, że Ty naprawdę nie lubisz wazeliniarzy. Starzejesz się, chłopie:) - Mr.Ś] (A czy Ty musisz wszędzie wtykać ryj? Paszoł!)

EMULACJA

?: "[...] Wiem, że gierki z PSX'a działają na blaszaku (PC). Czy będzie taki bajer w przypadku PS2? Jeśli tak, to jaki będzie wymagany sprzęt, aby było to możliwe? [...]"

Aro, Rzeszów

Zadajesz mi trudne pytania, a z takimi kiepsko sobie radzę. Po pierwsze, gry z PSX nie tylko "działają" na [illegible], co [illegible] poddają się emulacji [illegible] wielka. Zasadniczo [illegible] hiehie! Po drugie, nie potrafię odpowiedzieć na to pytanie. Słyszałem jednak na [illegible] The Gone[illegible] z grupy [illegible] słów [illegible] bibliotek z PS2 na PC [illegible] wyjdzie, nie mam pojęcia. Być może w przyszłości [illegible] PS2, tylko że [illegible] takim zabiegiem. Z drugiej strony, kilka [illegible] śmiechem i dławieniem [illegible] [illegible]

[illegible]

?: "[...] Opublikujcie swoje papiery! Wszyscy Czytelnicy PE na to czekają! [...]"

??? Grudziądz

T[illegible] Papiery już [illegible]

[illegible]

Papiery...? Czemu nie...!

[illegible] jest [illegible]

[illegible] PS2 za 2000 zł będzie [illegible] nać wąskie grono [illegible] jących na siebie. [illegible] takiego sprzętu [illegible] cyfrowy TV [illegible] rzenie większości. [illegible] z nich gra na [illegible] "plastikach z mono" albo 14" wynalazkach [...]"

Daniel, Lubniewice

[illegible]

[illegible] mnie wkurza w listach które czytam w różnych czasopismach to rzekome wywyższanie tego tytułu, do którego akurat kierowany jest list. Jestem szczęśliwym posiadaczem PSX a gustuję we wszystkich pismach konsolowych. Denerwują mnie też listy nadsyłane przez Czytelników, w których sępią oni jakieś gry albo akcesoria. Do roboty! (...) Podobno byliście w Amsterdamie... Czy możecie poinformować mnie jak wygląda sprawa z "hasz-barami"? [...]"

Tomi, Łódź

Mnie wkurzają inne rzeczy, ale to moja sprawa. [illegible]

CIENKO...?!

[illegible] PSX EXTREME nie ma w kioskach? Czy to koniec PE? [...]"

Miki, e-mail

[illegible] "PSX EXTREME nie ma w kioskach" [illegible]

PRZEZORNY

"[...] Piszę do Was gdyż mam zamiar sprawić sobie Czarnulę [...] 1> Czy przy kupnie powinienem zwrócić uwagę na jakieś szczególne rzeczy? Czy w obiegu będzie kilka modeli PS2? Nie chciałbym kupić jak ogoś "bombastika"! 2> Proszę o recenzowanie większej ilości strzelanek zamiast japońskich głupot, którym przyznajecie niskie oceny. 3> Jeszcze jedno. Nie publikujcie listów od poje**sów, którym nic się nie podoba [...]"

Bubu, Rąbino

ad 1 - Ależ oczywiście! Przed kupnem sprawdź czy w konsoli znajduje się np. czytnik. Oczywiście [illegible] PS2 nie posiada [illegible] Dual Shock 2 [illegible] żadnego dysku DEMO [illegible]

SŁAWY

"1 - W PE #19 opublikowany został wywiad z Renatą Dancewicz, Bogusławem Lindą. Z treści tekstu można było dowiedzieć się, jak wygląda ich podejście do gier komputerowych, jak się okazało - niezbyt przychylne. Podobne wywiady ze znanymi personami byłyby zaje**te. Moglibyście stworzyć specjalny dział poświęcony tej tematyce. Przecież nie wszystkie sławne postacie są negatywnie nastawione do gier wideo - na pierwszy ogień poszedłby np. Kazimierz Kaczor [...]"

Piasek, Ornontowice

Pamiętaj o tym, iż super gwiazdy [illegible] paparazzi zaglądają do ich domów przez okna [illegible] "supaslam" [illegible] Kazimierz Kaczor jest personą bardzo sympatyczną [illegible] A na koniec [illegible] ilustrowało puzzzz!

[illegible]

"[...] 1 - Dlaczego "Kącik sportowy" nie zajmuje 2 stron? No dlaczego? A "Kącik wyścigowy" raz zajmuje 1 stronę, kiedy indziej 2! Bawicie się w ciuciubabkę? 2> Ogłoście konkurs na najlepszego zg(Red.)a! 3> Drukujcie okładki z gier na PSX, bo niektórym się niszczą, a inni kupują piraty [...]"

Rudy, Dębica

ad 1> Ograniczenia objętościowe pisma [illegible] "Kącik sportowy" [illegible] później w obawie o własne zdrowie i życie zawdzięcie Shinie stałe 2 strony na rzecz "Kącika sportowego" [illegible] ad 2 - Bez sensu, gdyż wszyscy zg(Red.)z. są najlepsi i niepowtarzalni. Z resztą takowe głosowanie jest zawsze w ankiecie - zgadnijcie kto od niepamiętnych czasów wygrywa [illegible] ad 3> Czy wszyscy w domu Cię kochają?

PCHLI TARG

Sprzedam oryginalne gry PAL (40 zł/szt.): BATTLE ARENA TOSHINDEN 3, BIO FREAKS (NTSC), BLAST CHAMBER, DEATHTRAP DUNGEON, JERSEY DEVIL, K-1 THE ARENA FIGHTER, LODE RUNNER (NTSC), NAGANO WINTER OLYMPICS '98, PORSCHE CHALLENGE, TRASH IT, WILD 9 (NTSC). Tel. (0[illegible]) 03 38 282, Tomasz

Sprzedam oryg. grę RESIDENT EVIL 2. Cena: 60 zł. Tel. (044) 685-34-77, prosić Pawła

Sprzedam konsolę PSX 7502 + monitor C1[illegible]AS + okablowanie + 2 Dual Shocki + 2 karty pamięci + prasa + gry. Cena: 1500 zł. Tel. 0[illegible] 818-315, Łukasz

Sprzedam konsolę PSX 7002 (przerobiona) + okablowanie + Dual Shock. Cena: 400 zł. Tel. (0[illegible]) 311 73-17

Sprzedam konsolę PSX 5502 + Dual Shock + zwykły pad + karta pamięci + gry. Cena: 450 - 500 zł. Tel. (0605) 339-224

Sprzedam oryginalny, kolekcjonerski zegarek z gry RIDGE RACER (wodoodporny, czterotarczowy, ze stoperem). Dołączone eleganckie czarne etui z logo gry. Cena: 250 zł, ew. wymiana na gry do S. Saturn. Tel. (063) 243 77 54, prosić Szymona

Kupię JAGUARA z AVP za rozsądną cenę. REDAKCJA, prosić Ściera. SERIO!!!

Kupię jakikolwiek osprzęt do kolejki w skali TT. REDAKCJA, prosić Łokiego (po godz. 12-tej).

Rozwiązanie konkursu na zg(Red.)a PE

Chyba udało mi się skutecznie Was zniechęcić do ubiegania się o stanowisko zg(Red.)a, bo dostałem zaledwie 11 prac na konkurs, z czego w gruncie rzeczy cieszę się (wolę pograć przy "piłce", niż czytać sterty papierzysk). Zanim przejdę do konkretów, jak zwykle krótkie kazanie.

Tym razem chciałbym Wam uświadomić dwie rzeczy:

1. Nie wiążcie pracy w PE z jakąś formą zarobkowania, a tym bardziej jako stałe źródło utrzymania (przynajmniej nie na początku współpracy). To samo dotyczy delegacji. Tu cytat: "[...] Jak już zostanę redaktorem, to nie liczcie na to, że będę latał na imprezy do Los Angeles ponieważ boję się latać samolotem. Jak byłaby jakaś impreza w Europie, to spoko [...]". No comments.

2. Pamiętajcie, że praca redaktora PE to nie przelewki - surowy klimat, zjebki od Naczelnego (co za wredniak z niego:), niecywilizowani współpracownicy, lata praktyki. Macie na to ochotę? Eeee...

Nie chciało mi się robić szczegółowego rankingu prac, jak to miało miejsce ostatnim razem. Wybrałem pięć najlepszych, których nie będę omawiał w tym miejscu (bo nikogo oprócz samych zainteresowanych to nie obchodzi). W najbliższym czasie skontaktuję się z autorami osobiście w celu omówienia "strategii działania". Pozostałym uczestnikom konkursu bardzo dziękuję i zachęcam do dalszej pracy. (Mr.$)

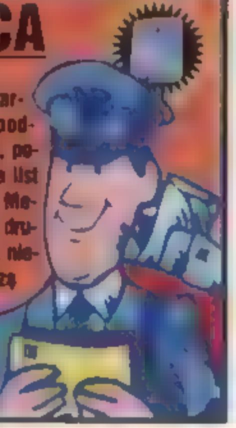
Oto ranking:

1. [illegible] Barzkowiak "RAQ", Legnica
2. Łukasz Mach "Dziadu", Warszawa
3. Jarosław Fronk, Milicz
4. Michał Wiesner "pLaYm@n", Wrocław
5. Julian Liszcz, Warszawa

PS: Ustalcie teraz częściej [illegible] o los naszego jedynego praktykanta, zdobywcy pierwszego miejsca w 1 edycji konkursu na redaktora - Marcina Brodeckiego "Brodka". Oto! Brodek zadebiutuje już niebawem, całkiem pokaźnych rozmiarów artykułem, który [illegible] od dłuższego czasu. Jako lekarz, pracuje również nad profesjonalnym testem badającym uzależnienie od gier (zamieścimy go prawdopodobnie w następnym numerze).

LIST MIESIĄCA

Aby zmobilizować Was bardziej do wytężenia pacyn podczas skrobania listów do Redakcji, postanowiłem przyznawać nagrodę za list miesiąca. Nagroda symboliczna - Memory Card. "List Miesiąca" będzie drukowany w wyróżniającej go ramce, niekoniecznie jednak w całości. Życzę udanych łowów, a i uprzedzam, że wazeliniarze spalają na panewkach.



NAPAŁ!

"[...] Mam wielki problem - nie wiem czy czekać na europejską wersję PS2, czy kupić japońską (3100 zł, ale kasę mam). 1> Czy nie ma jakichś problemów z japońskimi konsolami? 2> Ciekawi mnie to, czy będzie istniała możliwość odpalenia gier PAL na japońskiej konsoli. 3> Czy gry NTSC są w j. japońskim (krzaki)? [...]"

RC, e-mail

Ja też nie wiem:). ad .1> Problemem największym jest cena zabawek sprowadzanych z Japonii. Ty twierdzisz, że masz możliwość łyknięcia PS2 za 3100 zł - a to mimo wszystko niezła cena. Jeśli chodzi o typowe mankamenty sprzętowe, to owszem - w starych modelach pada karta pamięci, a musisz przyznać, że jest to nie byle jaki szkopuł. Mnie już nudzi przechodzenie TTT w trybie Arcade celem odkrywania wszystkich postaci;). O innych felerach nic nie jest mi wiadomo. Premiera PS2 w Europie nastąpi planowo, ale... nie cała Europa jest "równa". Po szczegóły sięgnij do działu "CO NOWEGO?". ad. 2> Z założenia nie będzie takiej możliwości, ale mogę się założyć, że piraci coś na to zaradzą, bo są zdolni... ad. 3> Ależ oczywiście. Tzn. w większości przypadków, podobnie jak ma to miejsce w japońskich wersjach gier na PSX, większość widocznych na ekranie opcji zostało zapodanych w j. ang. Da się przeżyć.

CAŁUSY

"[...] JESTEM TU (!: "tu" tzn. gdzie?) Z 19 WIELBICIELAMI WASZEJ GAZETY (NAWET 3 LASKI)... MACIE OD WSZYSTKICH PO WIELKIM PIWIE ZA TO, CO ROBICIE DLA SPOŁECZEŃSTWA KONSOLOWCÓW. TERAZ CAŁUSY OD DZIEWCZYN (DAJCIE NAWET ŚCIERZE). TAK W OGÓLE TO PRZEGAPILIŚMY OSTATNIE EXTREME PARTY I APELUJEMY DO WAS O ZORGANIZOWANIE NASTĘPNEJ EDYCJI, NAJLEPIEJ W SYLWESTRA - TO DOPIERO BYŁABY BIBA!!! [...]"

Moro i spółka, ???

Na piwo z upragnieniem wyczekujemy, jednak jeszcze bardziej na całusy od lasek. Wybaczcie, ale Ścierze nie przekazałem całusów (sam zgamałem:), bo by jeszcze biedak zaczął monitor obściskiwać i ślinić [...no comments - Mr.Ś]. Generalnie nie dziękujcie nam, jednak sukcesu upatrujcie w fakcie powstania pisma, co miało miejsce w Mezopotamii ok. 3500 lat p.n.e. Pomysł zorganizowania EP2 podczas milenijnego Sylwestra jest niezły, ale po imprezie "Piramida" prawdopodobnie znikłaby na zawsze z mapy Chorzowa:).

VS

"[...] Sprawa PS2 Vs DC... Grałem na wielu konsolach, sam mam dwie (PSX i NES-a) i nie rozumiem ludzi, którzy gadają, że Gracze dzielą się na "dwa obozy". Powinno się grać na tym, na czym się da, a nie bluzgać dookoła. Ja gram na wszystkich konsolach. Z przyjemnością pykam w Soul Calibur i Mario Smash Brothers. Każda konsola jest dobra z innej strony (zwłaszcza jak jest spiracona)... [...]"

Sephiroth, e-mail

Ja się z Tobą zgadzam. Też z przyjemnością szarpię w SC, ale mimo wszystko wolę TTT (bez szowinizmu), gdyż jest o wiele "głębszy" i hardcore'owy (właśnie dlatego niektórzy nie lubią tego drugiego). Podkreślam jeszcze raz, że tak właśnie być powinno - Gracz z krwi i kości powinien tolerować każdy sprzęt umożliwiający mu zabawę (choć niektórzy podchodzą do tego bardzo poważnie:). Rozumiem zdrową krytykę, gdyż tylko ona leczy rynek, zaś wszyscy ci, którzy nie widzieli na oczy, ba! mało tego - nie kozaczyli na danej platformie do upadłego, nie powinni mieć w ogóle głosu w polemice. Można teoretyzować, ale do tego należy mieć sporą wiedzę i doświadczenie. Co jednak pragnę przekazać - nagle, niczym grzyby po deszczu, spod ziemi zaczęli wyrastać wielbiciele DC, i to tacy, którzy kiedyś na samą nazwę dostawali spazmów i drgawek niczym w delirce. Zdrajcy? Niekoniecznie. Heretycy? Nie. Ot, ludzie, którzy sami nie wiedzą, czego chcą. Jestem jednak przekonany, że sytuacja nabierze rozmachu, bowiem nie każdy będzie w stanie posiąść PS2, a zatem na pewien okres czasu kupi DC właśnie. Z czasem polubi to, co mu i zaczniie DC chwalić, wynosić na ołtarze. Nie ścierpię takiej sytuacji, tj. gdy wokół będzie się roić od konfidentów.

SZCZWANIAK

"[...] 1> Czy mógłbyś mi pomóc w GIGA TEŚCIE? 2> Powinniście recenzować gry na DC, bo za ok. 6 miesięcy nie będzie dobrych gier na PSX (nowości), a PS2 kupi mało osób [...]"

Zupamleczna, e-mail

ad. 1> Pomóc Ci nie mogę, czy też raczej nie chcę. Pragnę jednak zaznaczyć, że wielu moich kumpli prosiło mnie o to samo. Niestety, zdziwili się na negatywną odpowiedź. Spoko - wciąż pijemy wspólnie piwo itd. ad. 2> Po rozpoznaniu rynku okazało się, że Czytelnicy PE wypraszają sobie publikowanie recenzji gier na DC w PSX EXTREME. Szanujemy to. Jeśli jednak będziecie nalegać, to przeprowadzimy odpowiednie manewry, co by Wam dogodzić, gdyż, co podkreślam, jesteśmy miesięcznikiem bardzo elastycznym. Nie licz jednak na to, że za 6 miesięcy nie będzie dobrych gier na PSX - będą. Nawet jeśli PS2 kupi mało osób, to i tak będziemy recenzować gry na tę platformę, gdyż jest to cel przyświecający idei PE. Zróbmy tak: jeśli przyjdzie 1000 głosów za DC, to go wprowadzimy. Czekam. (Jak ty chcesz wprowadzić DC, skoro z całej redakcji DC, mam ja i Mutti? - Mr.Ś)

LOCHY

"[...] Od czasu do czasu przechwytuję od kumpla PSX EXTREME i muszę stwierdzić, że z Waszymi głowami coś się musiało stać, ale gdyby takich ludzi nie było na tym padole, dawno rzuciłbym się pod maszynkę do golenia firmy Hus****na! A propos ludzi - krążą pogłoski, że w Waszym gronie jedynym człowiekiem jest biedna staruszka, która sprząta lochy znajdujące się 30 metrów pod siedzibą Redakcji. Zastanawiam się, czy to prawda... (...) Obyście nigdy nie spoważnieli!!! [...]"

Guślarz, e-mail

Jesteś konfidentem działającym na rzecz konkurencyjnego obozu - to jest pewne! Twoje słownictwo przesiąknięte jest zwrotami typowymi dla człowieka zwichrowanego, wiecznie wystraszonego, żyjącego w niepewności. Bo i skąd wiedziałbyś, że z naszymi głowami coś się stało, no skąd...? Wszyscy mamy wszczepione implanty, a w tylnych partiach głowy specjalne otwory, którymi doprowadzamy pożywienie pod postacią nowych informacji w postaci elektronicznej. O staruszce cicho-sza! Babcia wszystkich kocha i nie tylko sprząta lochy, ale i pierze naszą bieliznę oraz pomaga w pisaniu recenzji. Spoważnieć nie spoważniejemy - nie da rady; bo nadworny pajac zawsze będzie nadwornym pajacem.

MONO PS2

"[...] Uważam, że HIV zbyt mało miejsca poświęca listom, w których Czytelnicy produkują się i nawijają o rzeczach całkiem przyziemnych, ale interesujących - np. że ktoś podjarał się po przeczytaniu nowego numeru PE, bo coś go zaciekawiło, albo że się nie zgadza z czymś tam, ew. że przytrafiło mu się coś dziwnego. Niekiedy przeglądam lamerskie listy w jakichś szmatławcach i nawet całkiem nieźle mi się to czyta. Np. myślę sobie: "ten gość jest skończonym lamerem!" albo "co za ćwok!"... A "LISTY" w PE #38 były zbyt "mono-PS2-owe". Brakowało kawałków "o niczym szczególnym i bezproblemowym" - ot, takich pierdół [...]"

Jasiek, Bydgoszcz

Zdaję sobie z tego sprawę i obiecuję poprawę. Gorączka związana z wyczekiwaniem na europejską premierę PS2 udzieliła się i mi, efektem czego jest taka, a nie inna forma redagowania przeze mnie działu "LISTY". Jednak nie tylko moja w tym wina - co często powtarzam. Czytelnicy zasypują mnie pytaniami związanymi z PS2, czemu wcale się nie dziwię. Przemówiłeś mi do rozsądku i już w tym miesiącu możesz przeczytać sporo korespondencji, jak to mało zręcznie określiłeś, "lamerskiej". Nie zgadzam się jednak co do

Pragnę poinformować/sprostować, że PSX EXTREME NIE MA SWOJEJ STRONY INTERNETOWEJ. Strona domowa Bufiego jest jego prywatną i nie bierzemy na siebie odpowiedzialności za to, co tam się dzieje (bądź "nie dzieje"). Dziękuje za uwagę. A teraz reklamy: KUP PSX EXTREME, a poczujesz się jak ktoś wyjątkowy... masz szansę zostać wyzwany od najgorszych w dziale "Skrzynka", możesz...

stwierdzenia, iż nie publikuję kawałków, w których autorzy wyrażają swoje stanowisko względem danego tematu.

X-BOX OK.?

"[...] Ostatnio dużo obaw i niezdrowych emocji wzbudza X-box. Ta konsola stanowić będzie na pewno silną konkurencję dla PS2, tym bardziej, że prawdopodobnie będzie prezentować podobne stanowisko: domowe centrum rozrywki (gry, Internet, CD, DVD). Pozostali oponenci - Dreamcast i nadchodzący GameCube - skupiają się tylko na grach. Jako sympatyk PSX-a już nie mogę się doczekać narodzin dziecka Billa, co może wydawać się trochę dziwne (ale tylko z pozoru). Myślę, że wejście na rynek tej nowej konsoli przyniesie nam wiele korzyści. 1. Walka pomiędzy takimi gigantami, jak SONY i Microsoft będzie na pewno pasjonująca (w końcu na placu boju spotkają się w miarę równi przeciwnicy). 2. Zwycięzcą batalii będziemy my - Gracze (obniżka cen i podwyższenie jakości gier). 3. Jeśli istnieje szansa na spadek ceny PS2, to właśnie podczas premiery X-boxa (scenariusz wielokrotnie potwierdzony w momencie startu nowej konsoli). 4. X-box (jako spadkobierca peceta) przekona producentów, że na rynku konsol można sprzedać także bardziej skomplikowane gry (symulatory, strategie czy "rasowe" RPG). 5. Siłą nakręcającą rozwój technologii PC są gry. W momencie zaniku tego bodźca to szaleńcze tempo prawdopodobnie trochę zwolni i ludzie nie będą zmuszani do zakupu PIII w celu napisania listu czy pogadania na IRC-u! [...]"

Maciek, e-mail

Myślisz pozytywnie. Nie sądzę jednak, aby symulatory itd. sprzedawały się jak ciepłe buły. Fakt, z pewnością gatunki te i pokrewne znajdą szerokie grono odbiorców, ale będą się mieć jak kropla w morzu do rządzących na konsolach (wyścigi, platformówki, przygodówki i bijatyki). Nie chcę krakać, bo być może X-box okaże się maszynką godną uwagi, ale póki co jestem święcie przekonany, że wciąż mówimy o piecu przystosowanym do obsługi gier. Jeśli Microsoft wypali ze specjalną wersją "windy" jako systemem operacyjnym "konsoli", to wypada się już śmiać (standardowo "winda" zajmuje ok. 80% mocy procesora:). Jedno jest jednak pewne - rzeczywiście krwawą batalię wygramy my - Gracze.

TURNIEJ TK3

"[...] Czy byłoby możliwe zorganizowanie turnieju TK3 pomiędzy różnymi redakcjami pism konsolowych? [...]" ???, Bydgoszcz

Jasne, że byłaby taka możliwość. Pytanie brzmi: Po co? Poza tym istnieje wiele innych gier, w których moglibyśmy się trzaskać, ścigać i walić triki:).

NAWRÓCONY

"[...] Byłem pecetowcem, ale za pieniądze zarobione podczas tegorocznych wakacji kupiłem konsolę PlayStation (...) 1> PSX VS PC. Przesiadając się na konsolę liczyłem przede wszystkim na koniec kłopotów sprzętowych. Żadnego instalowania gier, żadnych RAM-ów i innych bytów. Co prawda tak właśnie jest, ale... chyba mam pecha, bo po tygodniu używania - popsuł mi się Speed Pad firmy Logic3. Gry kupione "na tyneczku" (no wiecie - te przecenione;) lazły mi tylko w dwóch kolorach (biały i czarny:), więc musiałem kupić konwerter, który po kilku godzinach (5, 6 z rzędu) chyba się spocił i obraz zaczął się kaszanić (jak odpocznie całą noc, to znowu działa). Kolejny problem polega na tym, że Toruń to chyba PSX'owa pustynia - zero fachowych sklepów. A jak już coś jest, to sprzedawca nie ma pojęcia z czym się to je. 2) GRY Z PC i PSX. Pierwszą grą, jaką kupiłem była COLIN MCRAE RALLY 2 - i nie zawiodłem się na niej. Druga - KNOCKOUT KINGS (kupa, na którą niepotrzebnie wydałem szmal). Później dorwałem się do

Sebastian Ciężkiewicz

Rozwiązanie konkursu wakacyjnego WYMYŚL GRĘ JAKIEJ JESZCZE NIE BYŁO

Ściera walczy z listami na konkurs

Chyba nie do końca zrozumieliśmy się. WYMYŚL GRĘ JAKIEJ JESZCZE NIE BYŁO - co nie oznaczało, że Waszym zadaniem było wymyślenie intra, klawiszologii, tabuły i opisanie wszystkich misji. Jeśli mielibyśmy sprawdzać takie prace, to ten numer by się opóźnił o tydzień, gdyż dostaliśmy ponad 200 listów, a niektóre z nich ważyły prawie ćwierć kilo!!!

Chodziło nam o sam POMYSŁ - krótką i zwięzłe mieliście przelać na papier samą ideę, czyli w skrócie "o co chodzi jakby?" (to miały być ogólne założenia Waszego pomysłu). Liczyła się przede wszystkim oryginalność (klony RE/MGS albo pilnk nażych leciały od razu do kosza), a na Wasze nieszczęście nasze gały sporo już w życiu widziały, więc jeśli autor świadomie/nieświadomie wciskał nam odgrzany pomysł, miał pecha... Chyba niejednokrotnie nie mieliście nawet pojęcia, że "wymyślona" przez Was gra od pewnego czasu istnieje - jeśli nie na Szaraku, to na innej platformie. Niektórych osób było nam naprawdę żal, bo gra bazująca na "ich" pomyśle już powstała i nie mieliśmy żadnej pewności, że nadesłana praca nie jest zwykłym plagiatem. Nie miała to być również wizja gry marzeń, bo częstokroć z taką interpretacją się spotykaliśmy (w przeważającej części była to gra zbliżona do rzeczywistości, w której wcielamy się w płatnego zabójcę albo gangstera - w naszym kraju nigdy uczciwość nie była w modzie). Zresztą tłumaczenie Wam teraz o co chodziło mija się z celem, bo to i tak jest już "musztarda po obiedzie". Wybraliśmy 9 najlepszych wg nas prac:

1. Robert Herny, Olsztyn HOMELES RULEZ ("Kieszard" - przygodowa)	kierownica
2. Damian Greczyło, Jelcz-Laskowice UNDERGROUND REVENGE ("Krecik" - logiczna)	pad
3. Piotr Kunio Bilicz, Gubin "Altąs" (RPG-handlowa)	pad
4. Filip Majcherek, Kraków GO&BUY (zakupy - arcadówka)	pad
5. Przemysław Kowal, Rzgów "Pseudokibole"	obudowa
6. Bartek Kalinowski, Warszawa "Pseudokibole"	obudowa
7. Krzysztof Binek, Skoczów "Grafiiii"	obudowa
8. Marcin Ciwata, Sosnowiec SOCCER BOY ("ewolucja piłkarza")	obudowa
9. FAUSTUS, e-mail HELL PATROL (destrukcyjna samochodowy - widok od góry, nieprzewijany)	obudowa

error soft

Wow, nie spodziewaliśmy się, że ktoś prześle nam pomysł w formie grywalnej (wersja na PC). Niestety, o ile w tej materii FAUSTUS wyprzedził rywali, tak w zakresie pomysłowości autor nie popisał się niczym nadzwyczajnym (chociaż miło jest zagrać w gierkę, w której występują za(Red.)zi). Grafika 3, Dźwięk 4, Grywalność 4, Pomysł 4.

10. Karol Łodziński z Olsztyna przysłał nam 200 stron rękopisu + kilkanaście rysunków o swoim wymarzonym RPG, za co dostanie nagrodę pocieszenia.

Obiecaliśmy, że fikcyjna gra bazująca na najlepszym pomyśle zostanie zrecenzowana, ale nie udało nam się tego zrealizować, za co przepraszamy. Zgodnie z umową - najlepsze pomysły (po przetłumaczeniu) zostaną wysłane do SCE.

TEKKENa 3. Wy - PSX maniacy - chyba nie wiecie, jaki to szok grać najpierw we wszystkie MORTALe, popykać w Virtua Fighter (PC) i nagle zobaczyć TEKKENa. Ludzie, ja nie mogłem oderwać się od konsoli! Siadałem przed telewizorem, oglądałem walki generowane przez konsolę i szczęka mi opadała. 3) RODZICE VS PSX. "Ty dziecinniejesz na starość! Po co ci to gó**o?! To dla dzieci!" - hehe, ilu z Was musiało odpierać takie argumenty? 4) PSX EXTREME. PLUSY: a) zwała! Tego nie ma nigdzie indziej, a czytałem masę pecetowego chłamu. Gratuluję specyficznego, odważnego poczucia humoru i bezpośredniego podejścia do Czytelników; b) szczerość. Spodobało mi się to, że dużo gier obsmarowujecie. MINUSY: a) technomulstwo. Nie podoba mi się, że się z tym tak obnosicie. Nie wiem jak tam reszta palantów, którzy kupują ten miesięcznik, ale ja bardzo, podkreślam: BARDZO nie lubię techno, a ludzi słuchających tego typu muzyki uważam za przygłupów, którzy w ogóle powinni odstawić ją na bok. (...) Publikujecie za dużo recenzji gier na PS2. Co to kogo obchodzi, że na Czarnulę wychodzą słabe gry, skoro i tak praktycznie dopiero za rok będzie można je kupić...? [...]"

Błazen, Toruń

Po pierwsze - gratuluję nawrócenia (lepiej późno niż wcale!) i rozsądnego wyboru! Z pewnością lepiej bawisz się na sprzęcie za kilkaset niż za kilkadziesiąt tysięcy zł, nieprawdaż? Paradoks, ale w świecie PC to zjawisko jest powszechne jak nocne moczenie i poranne erekcje:). (...) ad. 1> rzeczywiście, możesz mówić o pechu, gdyż akcesoria do PSX z założenia nie nawalają. Aby jednak być pewnym, że dokonujesz właściwego wyboru podczas kartkowania kasy w sklepie, czytaj testy Norby'ego, bo facet zna się na rzeczy i z nie jednym padem spędził już upojną noc, cokolwiek miałoby to znaczyć. No i gratuluję fachowców-sprzedawców. Nie wymagaj jednak zbyt wiele od ludzi wykonujących ten niewdzięczny zawód, zazwyczaj z konieczności. Swojego czasu i ja byłem sprzedawcą - szczerze mówiąc waliło mnie to, co prezentował sobą towar, który próbowałem upłynnić... ad. 2> Doskonale znane jest mi to uczucie. TK "jedynka" to jeden z kilku pierwszych tytułów, jakie ujrzałem na PSX (kopę lat wstecz...). Wszyscy, w tym i ja, reagowali w sposób podobny, tj. omdlewając, upadając jednak na różne sposoby. ad. 3> Nasi rodzice są o tyle szczęśliwi, iż z zabawy czerpiemy profity. Poza tym, gdy zaczynaliśmy przygodę z PlayStation, mieliśmy nieco mniej lat na karkach. Fakt, gdybym dziś kupił konsolę, być może moja mama popłakałaby się ze śmiechu. Ale nic straconego - wszak wkrótce łyknę PS2, hłehłe! ad. 4> Za wymienienie "plusów" dziękuję w imieniu całego grona redakcyjnego (Ściera oczywiście polany, obrósł w piórka i unosi się pod sufitem), a co do minusów... uważaj, bo przestaniemy się lubić. Nie błaznuj wygłaszając głupie kwestie na forum, gdyż takie podejście do sprawy zasługuje na naganę. (...) Recenzje gier na PS2 są potrzebne - co by Czytelnicy wiedzieli, co jest grane (dosłownie), no i żeby nikt nie naciął się na jakiś syf po europejskiej premierze, co nastąpi o wiele wcześniej niż za rok.

TAK JEST

"[...] Jestem chory, źle się czuje, leżę w łóżku i nudzę się... Ale zaraz, zaraz, co to? Co to? To moja mama - poprawiła mi humor przynosząc świeży numer PE oraz zimne "pifko" (jasne, teraz nic tylko marzę o zimnym "pifku:). No i co widzę w tym PE? Otóż widzę, że HIV miał kolejne genialne wynurzenie, tym razem na temat seksu w grach wideo. Jako że jestem koneserem takich tematów, z ciekawością, powoli, ze zrozumieniem przestudiowałem ten artykuł. (...) Moim zdaniem seks i erotyka to obowiązkowe elementy nie tylko w grach wideo, filmach itp., ale również w naszym życiu. (...) W świecie rozrywki komputerowej element erotyki pojawił się stosunkowo niedawno (w porównaniu do filmu). Uważam, że jako dobry przykład posłużą nam przygody pani archeolog. Pierwszy TR wprowadził na rynku gier 3D rewolucję. Mówiło się, że jaka ta gra nie jest - same "ochy" i "achy"! W czym rzecz? Otóż wkrótce po tym przestano się interesować TR jako grą, a wielkie "halo" powstało wokół pani C. A zatem czego pragną Gracze? Jest rzeczą oczywistą, że pragną akcji, zagadek, przygody, ale każdy chłop na pewno nie raz marzył o spędzeniu nocy z panią C. Po powstaniu TR2 - zainteresowanie serią wzrosło (jeszcze wydatniejsze kształty Lary i takie tam:). (...) Wniosek: SEKS TO CHWYT MARKETINGOWY. (...) A seks w życiu człowieka... Cóż, ludzie to lubią i nic tego nie zmieni, taka jest rzeczywistość. (...) Tak przy okazji - niezła z Ciebie laska (PE #38, str. 55:) [...]"

Długi, Słupsk

Dziękuję serdecznie za odzew. Cóż, co prawda jeno powtórzyłeś moje wywody, odpowiednio je zniekształcając, ale to już coś. Czy w tym kraju kiedykolwiek seks przestanie być tematem tabu? Czy ludzie "po trzydziestce" na ulicy nie będą się wstydzić przytulić do siebie, pocałować itp.? Nie mówię o gorszącym, niesmacznym widoku nastolatków obłapiających się na przystanku autobusowym, ale o dojrzałych, spontanicznych reakcjach i zachowaniach. Mniejsza o to, ja tam swoje wiem i czynię (choć do "po trzydziestce" jeszcze mi daleko, ale coraz bliżej)... Mam nadzieję, iż ktoś wysili się na list pełen zaskakujących wniosków, być może kontrowersyjnych pomysłów. Jeśli stanie się coś takiego, obiecuję opublikować dzieło. A póki co - czekam na Wasze wypociny. (...) Moja mama zawsze mi powtarza, że miałem być dziewczynką...

IDIOCI?

"[...] Każdy Czytelnik PE wie doskonale, że autorzy tekstów kryjący się pod jakże walniętymi ksywami (vide HIV, Myszaq, Ściera!) to banda idiotów, którzy jedzą zupę pałeczkami i palcami u nóg grzebią w nosie. Jednak spośród steku bzdur, które czyta się z wielką przyjemnością, można wyłowić wiele pozytywnych przesłań i objawy rozsądnego rozumowania. Jesteście jedyną znaną mi ekipą, która potrafi grać na śmierć, ale i bawić się - i to też na całość. Chlanie, jaranie, laski i techniawy - jesteście po prostu ludźmi, czego nie sposób powiedzieć o większości recenzentów innych czasopism, gdyż znać imię takiego to już wiele. Ludzie utożsamiają się z Wami, bo czują Waszą obecność. Jak to określa Kali, "feeling" jest wspaniały, a papugując HIV'a - "pozytywne fluidy" biją od kiosku RUCH-u na kilometr. Cenię Was także za to, że nakłaniacie ludzie do czynnego wypoczynku, czyli do wyłączania konsoli w celu wypadu na jakąś imprezkę itp. Tak trzymać! Być może dzięki Waszej postawie na świecie będzie mniej zboczeńców gwałcących co się tylko rusza! Dzięki, jestem z Wami na zawsze! [...]"

Kichol, Zielona Góra

Stary, dzięki za ciepłe słowa, ale w przyszłości nie rób nam obciachu podobnymi stwierdzeniami ("objawy rozsądnego rozumowania") - co złego, to nie my! To już nawet nie image, to nie pozerstwo - jesteśmy przychlastami, na co

Idioci? W żadnym wypadku! Spójrzcie na to inteligentne lico.

nic nie poradzimy. Zwykło się mawiać, że głupiec umrze głupcem będąc - i taka jest prawda. Zawsze podtrzymujemy, że oprócz grania istnieją inne uciechy życia, no i żyjemy zgodnie z tym założeniem. A zboczeńców nigdy nie będzie brakować, choć rzeczywiście - być może liczebność skrzywionej seksualnie populacji zmniejszymy, w zamian poszerzając grono wariatów w pojęciu ogólnym. "Zdrowy wariat" nie jest szkodliwy, no, chyba że zabrać mu konsolę (czyli tak, jak psu odebrać miskę z żarciem - zagryzie:).

Pamiętajcie zawsze o podpisywaniu swoich prac na odwrocie, bo zdarza się, że mamy kłopoty z ustaleniem autora, tak jak ma to miejsce w tym przypadku...

TIPS&TRICKS

DUKE NUKEM
LAND OF THE BABES

W menu z cheatami wciśnij:
●, X, ■, ■, X, ■, ● - *wybór etapu*
L1, ■, ●, ●, ■, L1, L2 - *niewidzialność*
R2, X, L1, ■, R1, ●, L2 - *wszystkie bronie*
L2, ●, R2, ■, ●, L2, R1 - *nieskończona ilość amunicji*
■, ■, ■, ●, ●, ●, X - *podwojona siła ataku*
L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2 - *chwilowa niewidzialność*
L1, L1, R1, R1, X, X, ●, ● - *pełny pancerz*
L2, R1, L1, R2, ●, X, ■ - *widok FPP*
■, ■, X, ●, ●, X, ■ - *tryb wielkich głów*
■, X, ●, ●, X, ■, ■ - *tryb małych głów*
L1, L2, R1, R2, ●, ●, ■, ■ - *Wacky FMV*
L1, R2, R1, R2, ■, ■, ●, ● - *Outtake FMV*
●, R2, L1, ■, L2, X, R2 - *końcowy filmik*
L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ●, ●, ●, ●, X, X, X, X, ■, ■, ■, ■, Select, Select, Select, Select - *odblokowanie wszystkich kodów*

Dave Mirra freestyle BMX

Wszystkie rowery:
Na ekranie z wyborem roweru (w trybie PRO QUEST) wciśnij:
↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ●

Wszystkie style i etapy:
Na ekranie wyborem stylu (w trybie PRO QUEST) naciśnij:
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ●

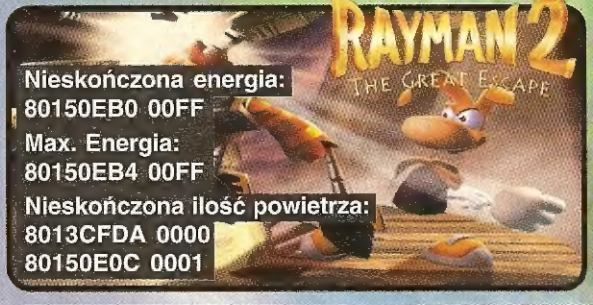
Grasz jako Slim Jim:
Na ekranie z wyborem postaci (w trybie PRO QUEST) wciśnij:
↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ●

Odblokowanie wszystkich etapów:
300B601C 000C
300B6120 000C
300B6224 000C
300B6328 000C
300B642C 000C
300B6530 000C
300B6634 000C
300B6738 000C
300B683C 000C
300B6940 000C
300B6A44 000C
300B6B48 000C

Wszystkie ubranka:
300B601D 0005
300B6121 0005
300B6225 0005
300B6329 0005
300B642D 0005
300B6531 0005
300B6635 0005
300B6739 0005
300B683D 0005
300B6941 0005
300B6A45 0005
300B6B49 0005

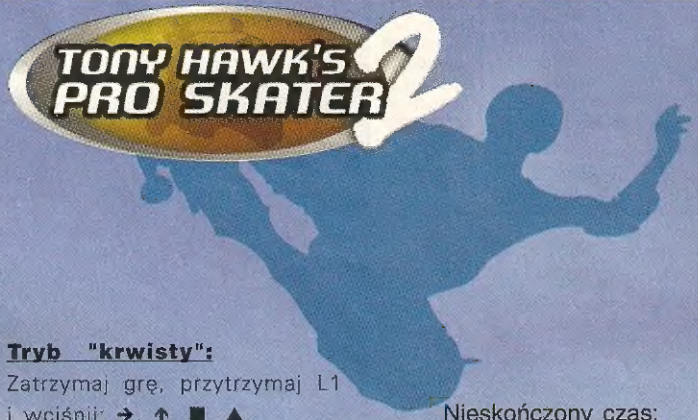
Wszystkie rowery:
300B601E 0004
300B6122 0004
300B6226 0004
300B632A 0004
300B642E 0004
300B6532 0004
300B6636 0004
300B673A 0004
300B683E 0004
300B6942 0004
300B6A46 0004
300B6B4A 0004

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE



Nieskończona energia:
80150EB0 00FF
Max. Energia:
80150EB4 00FF
Nieskończona ilość powietrza:
8013CFDA 0000
80150E0C 0001

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



Aby uzyskać dostęp do skaterów z Neversoftu musisz w głównym menu przytrzymać L1 a następnie wcisnąć po kolei: ↑, ■, ■, ▲, →, ↑, ●, ▲. Teraz wejdź do "Create skater" i wpisz jedno z tych nazwisk "Joel Jewett", "Connor Jewett", "Mick West". Jak się zapewne domyślasz, są to pracownicy Neverosoftu...

"Special meter" zawsze pełny:
Zatrzymaj grę, przytrzymaj L1 i wciśnij po kolei: X, ▲, ●, ●, ↑, ←, ▲, ■.

Pełne statystyki:
Zatrzymaj grę, przytrzymaj L1 i wciśnij X, ▲, ●, ■, ▲, ↓.

Tryb "turbo":
Zatrzymaj grę, przytrzymaj L1 i wciśnij: ↓, ■, ▲, →, ↑, ●, ↓, ■, ▲, →, ↑, ●.

Tryb "krwisty":
Zatrzymaj grę, przytrzymaj L1 i wciśnij: →, ↑, ■, ▲

Tłusty skater:
Zatrzymaj grę, przytrzymaj L1 i wciśnij: X, X, X, X, ←, X, X, X, X, ←, X, X, X, X, ←

Chudy skater:
Zatrzymaj grę, przytrzymaj L1 i wciśnij: X, X, X, X, ■, X, X, X, X, ■, X, X, X, X, ■

Nieskończony czas:
800D6562 0000
Nieograniczona ilość punktów do tworzenia zawodnika:
300BBE65 0005
300BBEE5 0005
300BBF65 0005
300BBFE5 0005
Max pieniędzy:
800BA790 FFFF
800BA792 7530

Max pieniędzy:
800BA794 FFFF
800BA796 7530
Max air:
300BA7BC 000A
Max czasu w powietrzu:
300BA7BD 000A
Max Ollie:
300BA7BE 000A
Maksymalna prędkość:
300BA7BF 000A
Max Spin:
300BA7C0 000A
Max Landing:
300BA7C1 000A
Max Switch:
300BA7C2 000A
Max Rail Balance:
300BA7C3 000A
Max Lip Balance:
300BA7C4 000A
Max Manuals:
300BA7C5 000A
Odblokowanie filmiku:
800BA79C 8400